电 子 游 戏 软 件　2001.1



电子游戏软件

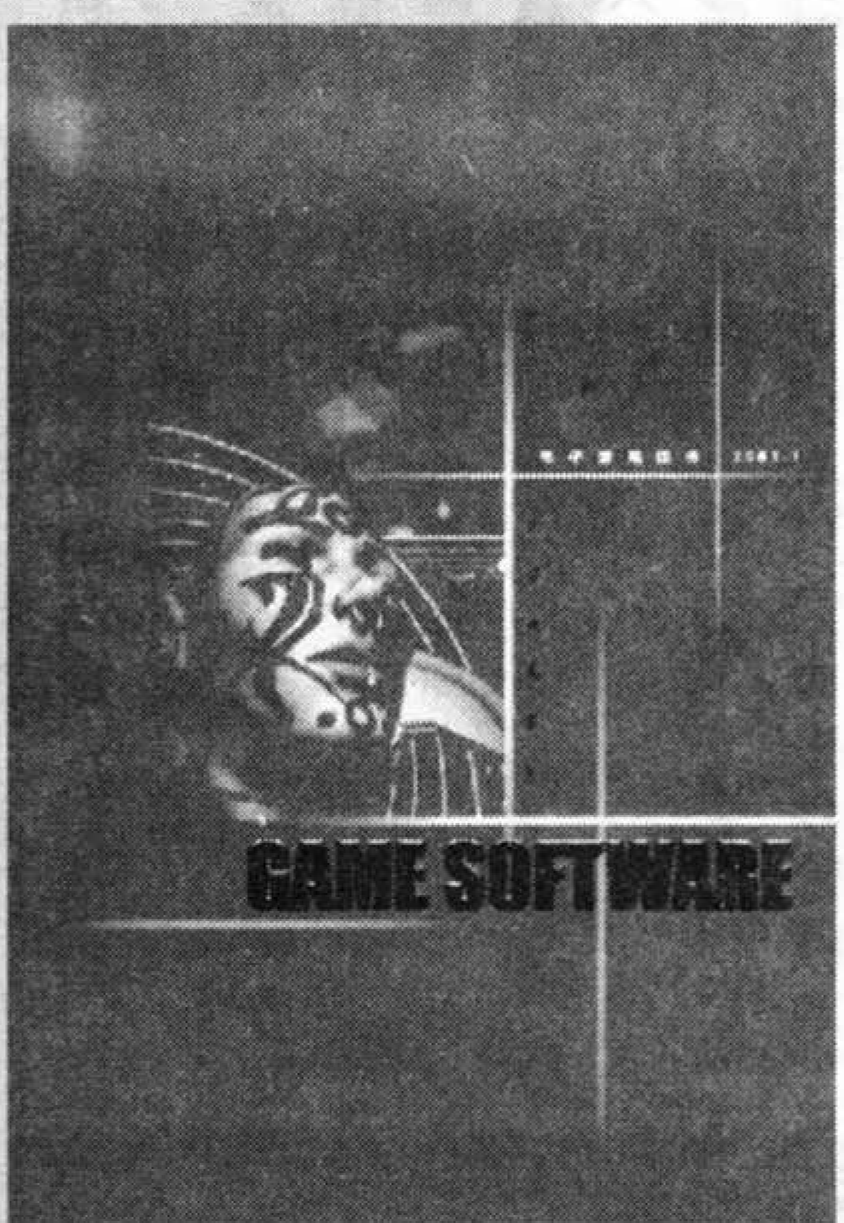
GAME SOFTWARE

2001·1期(总第78期)

电子游戏软件
GAME SOFTWARE

2001年1月

目 录



2001年1月"电子游戏软件"杂志封面

本刊文章未经允许，不得以任何方式进行转载或抄袭，违者必究。

月刊/每月14日出版
主办单位：中国科协工程学会联合会
社长、主编：叶宗林
编辑出版：《电子游戏软件》杂志社
执行主编：杨柯来
地址：北京6129信箱
邮编：100061
电话：(010)67152757
E-MAIL：vgame@public.bta.net.cn
(凡发E-MAIL的朋友请一定写清自己的详细地址，以便联系。)
彩页美编：SHADOW PHOENIX
印刷：北京新华印刷厂、北京新华彩印厂
彩色制版：北京中博设计制版有限公司
订阅：全国各地邮局
刊号：CN11-3505/TP / ISSN 1006-5032
邮发代号：82-648
广告经营许可证：京西工商广字0055号
定价：8.40元
扫描：yaozhongyu

论尽江湖

游戏新闻眼 …… 3
美年达中国电玩榜 …… 10

特 稿

20世纪游戏业界博物馆 …… 20

每夜一游

魔法门——毁灭之日(PS2) …… 13
7～莫尔摩斯骑兵队(PS2) …… 14
数码福尔摩斯(PS2) …… 15
大金刚2001(GBC) …… 16
魔颤(PS2) …… 17
生化危机——维罗尼卡完全版(PS2/DC) …… 18
F1冠军杯赛车(PS2) …… 19

游戏研究所

超级机器人大战α(PS) …… 41
最终幻想Ⅸ(PS) …… 43

科普园地

令人失望的科技 …… 45
索尼探梦 …… 48

格斗天书

手感随谈 …… 49
99补完计划 …… 50
援护攻击使用补遗 …… 51

秘技天地

秘技偏方 …… 66

攻略人行道

合金装备·幽灵通天塔(GBC) 52
射雕英雄传(PS) 54

游戏点评

GAME BAR 77

闯关族的家

闯关族的家 69
大墙画廊 72
龙哥热线 74
电玩八卦 80

彩版目录

插 1—3: 《死或生 2 硬派核心》(PS2)
插 4、5: 《索尼克大冒险 2》(DC)
插 6、7: 《劲舞革命·迪斯尼世界舞蹈博物馆》(N64)
插 10、11: HELLO KITTY 可爱猫咪的游戏生活
插 12、13: PS2 时代的 AV 进化论
插 14: 《The Bouncer(保镖)》(PS2)
插 15: 大墙画廊 彩版 VOL.47
插 16、17(中插):《KOF 2000》
插 18、19: 《死或生 2》欣赏篇
插 20: 《摩托 GP》(PS2)
插 21—23: 《纵情跳跃 2001》(PS2)
插 24: 《再生侠》(DC)攻略
插 25-27: 《西风狂诗曲》(DC)
插 28—31: 《罪恶工具 X》(DC)
插 32: 玩具总动员之三栖海报选集 90 年代篇(2)

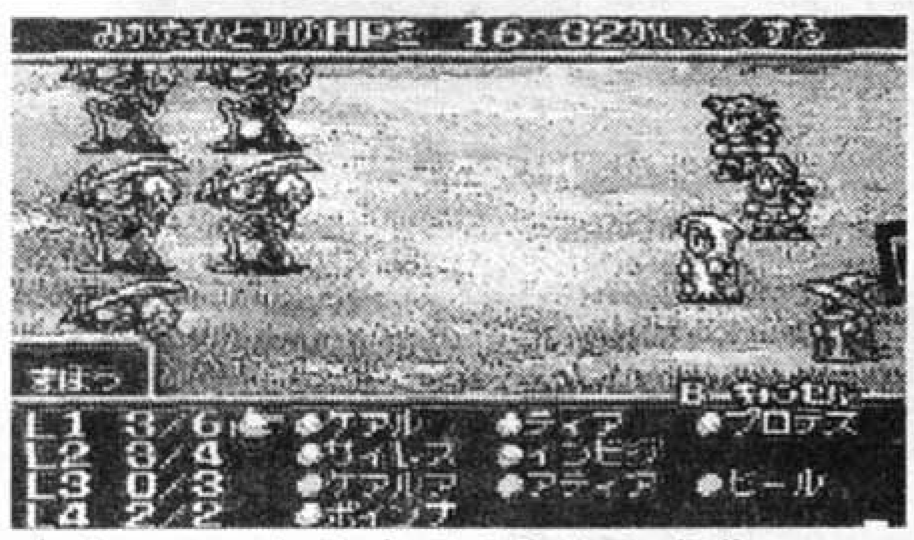
备忘录

●BANDAI 的彩色版手掌机 WS 如期发售，首批 30 万台主机一扫而空，在手掌机市场坐二望一。

●杂志社一年一度的新春大优惠开始，《都市流行》春、夏、秋、冬版买二赠一。优惠幅度之大，前所未有。请读者抓住机会，享受高质量的生活(详见封二)。

●《菜鸟通》第一辑已于 12 月中旬在全国发售。新刊物用心制作，低价入市。

●一本新的 GAME BOY 专辑正在制作中。这是继长销不衰的《GB 特辑》、《绝对 GB 读本》、《GB 千年珍藏本》之后的又一本手掌机专辑。玩掌机的读者敬请期待。



↑令 WSC 大热卖的“最终幻想”。

2001 年新春邮购大优惠

超值优惠 《都市流行》春、夏、秋、冬版每本 19.80 元。每邮购两本(39.60 元)赠送定价 25 元的《GAME 秀》VCD 光盘+攻略本。优惠幅度之大，为杂志社历年之最。邮购办法详见封二。

MAGIC 地带	24.40 元
都市流行·酷	25.00 元
都市流行(秋季版)	19.80 元
可爱玩偶	18.80 元
三栖人(限 100 本)	24.00 元
GB 千年珍藏本(少量)	18.00 元
绝对 GB 读本(少量)	14.00 元
《电软》五周年纪念特辑(少量)	22.50 元
99 秘技宝典(上、下)	原价:32 元现价:20 元
DDR 跳舞(VCD 加教材)	原价:28 元现价:20 元
街霸画集	原价:28.50 元现价:20 元
99 合订上	28.00 元
2000 合订上	28.00 元
星球大战	原价:25 元 现价:15 元
游戏原画设定 第 2-7 册	每册原价 25 元 现价:15 元
游戏批评第 2-5	每册 6.50 元
菜鸟通第 1-4	每册 5.50 元

注:●凡邮购以上图书者，赠送《次世代风采》、《2000 年 E3 展》或《东京游戏展》(双 VCD)光盘，每本书可选择一种。
●请在汇款附言栏写明邮购图书及赠品名称。邮资免取。

汇款地址:北京 6129 信箱 发行部 邮编 100061 电话:67152757

无双报导 PEERLESS REPORT

PS2

厂商：TECMO　类型：3D格斗FTG
媒体：DVD-ROM　发售日：2000.12.14

DEAD OR ALIVE 2 HARD CORE

死或生2 ～硬派核心～

图之盛宴！DOA2的最新版本"死或生2～硬派核心～"改装无敌登场！

TECMO的人气3D对战格斗动作游戏，PS2版本的"死或生2"之超级强化版"死或生2～硬派核心～"的发售时间是去年年底的12月14日，价格是6800日元。

这款"死或生2～硬派核心～"是于去年10月26日在美国发售的PS2版"死或生2"之日文版本。最新版的"死或生2～硬派核心～"增加了新服装、新舞台、新模式，并追加数名新角色。

本作"死或生2～硬派核心～"亦搭载多重语言机能！使用这个多重语言机能的话就能将角色的配音切换成英语（以往都是日文配音）；而字幕则有5国语言可供选择！

此外，现在正发售的PS2版"死或生2"只剩现在市面上的货，今后将不再生产。需要的朋友可要手快了啊！

从这款"DOA2：硬派核心"画面照片可确认的新要素！！

在此确认这款"硬派核心"版的新服装。

首先，霞（KASUMI）、雷芳（LEIFANG）、蒂娜（TINA）的1代服装复活啦！不是基本装也不是侍女装，应该是1代原本服装的重新制作版也登场了！

还有就是巴斯（BASS）也有新服装（白西装）。其他的就是李強（JANN-LEE）、隼（HAYABUSA）有与DC版不同的颜色服装登场！而且似乎有新片头动画的样子？隼以刀砍断竹子……感觉上舞台似乎也扩大了。


→看到画面，服装增加了。蒂娜（TINA）的小野猫装真够性感，而巴斯（BASS）也好似跟女孩比艳般，身上那行头真是够酷！


→这是新增的CG片头画面吗？身着蒙面忍者装的隼（HAYABUSA）是愈来愈神秘了。


→雷芳（LEIFANG）也穿起小野猫装哦！新版本的服装！人大概会增加2套之多。


→这个画面很象是DC的日文版本。因为雷芳和李強（JANN-LEE）所着的衣服是第一作（MODEL2基板）时的服装。


→连武玄（GEN-FU）的衣服也是第一作时的样子……真令人怀念！


→对决！新生·霞（KASUMI）（还是绑马尾的哦！）与蒙脸忍者隼的激斗开始！


→这次的新舞台也可使出如「受墙壁反弹损伤更大」之类的招式战略吗？


→李強出奇不意的一招，被打飞的倒霉鬼到底是……



←艾莲娜（HELENA）的新装登场！这套服装以前从未有过，系列全新的尝试。



←巴斯穿起白西装，还是只有挨打的份？看来白色对他并不吉利。



←这次也有CG鉴赏模式，象这种漂亮的招式画面也能尽收眼底。



←隼穿的是这次的新装（有点不够利落）而艾因（EIN）所穿的则是DC版的新装「白色[illegible]道服」



←这是第一次登场的舞台！几乎都是从DC版移植过来的？



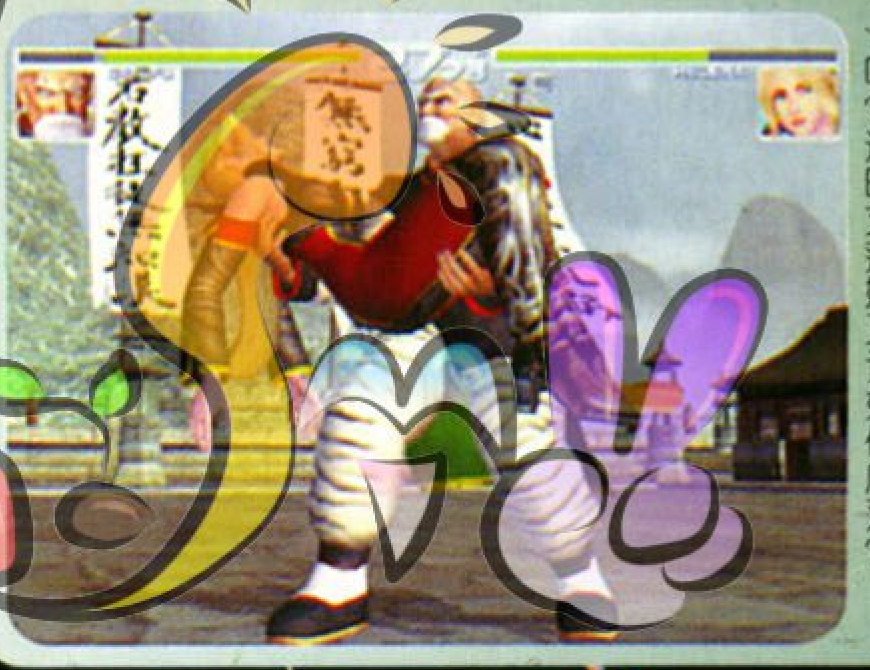
→和DC版相同，这次也有USP模式。本次能看到的画面是全部讲英文的，但应该会改成日语发声版本？



←把对手撩倒！胜利POSE也颇优美！真不愧是最迷人的杀手——艾莲娜



←看来不但新装漂亮，连攻击态势也很犀利。



←这个招式是……大龙摆尾抱美人（笑）吗？这时艾莲娜又该如何应对？



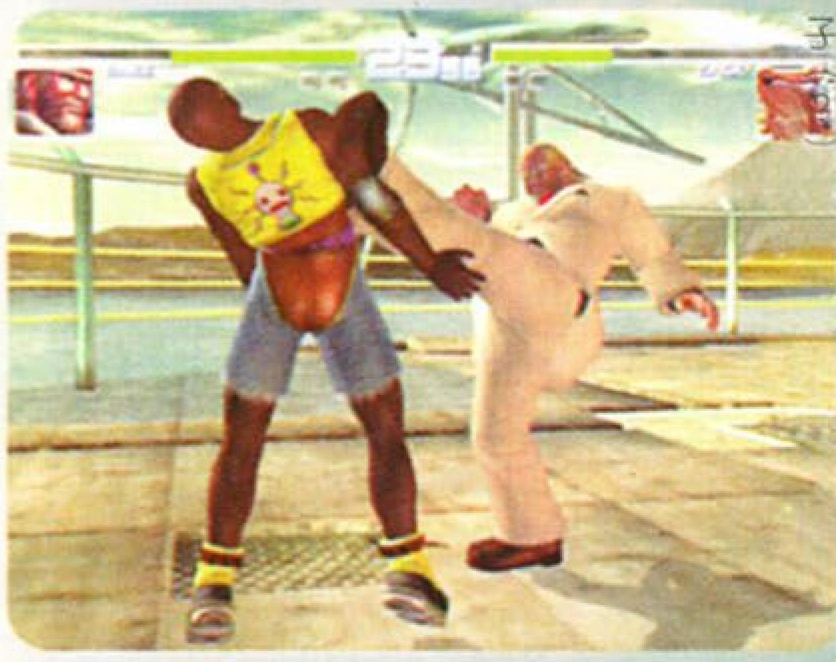
→在街头的乱斗，连路边的车子都描绘得非常真实。



←这次在画面读取中「DOA2 ENGINE」的字样会在右下方显示。



←背景中的冷气公司招牌真是醒目，对了！在故事模式中满足条件的话似乎就会出现某人的故事模式。



←身着白西服的巴斯（BASS）总给人一种黑社会的感觉，而扎克（ZACK）的裤子……



←本作不仅是有追加新角色，新服装，新模式，还有新技（但只限双人技）及新……



→再次澄清的是，这次的「硬派核心」版出现的并不是「北美版DC版」的移植版本，而是以「美国PS2版」为基础，因此画面上会有英文是理所当然。实际发售的版本可以切换成英文，字幕也能显示5国语言……CG画廊也比DC版增加了一些。



←登场了！蒂娜的初代服装终于复活，当时这套服装的出现还造成了游戏界运动型辣妹广受欢迎的现象哦！



←绫音（AYANE）在系列作品中总是占了极大的份量……希望能继续支持她。



←蒂娜的十字踢击正中了扎克（ZACK）的下怀，下一步攻击究竟是……

DREAMCAST SUPER GAME 无双报导

SONIC ADVENTURE 2

音速小子大冒险2

DC

厂商：SEGA　类型：3D-ACT

媒体：GD-ROM　发售日：2001年春

爱！勇气！冒险！！！











自从在美国E3电玩展中，以音速小子诞生十周年为主题所发表的作品“音速小子大冒险2”首次现身，在当时引起了不少注目与回响。睽违了半年以上的时间，这次总算公布了令广大音速小子迷期待已久的最新画面。

1991年6月23日“音速小子”首次在SEGA的MEGA DRIVE主机上亮相，充满速度感的音速小子一下子就抓住了所有玩家的心。一提到音速小子，脑中所想到的就是超音速奔驰中的蓝色小刺猬。在往后将近十年的时间，全世界前前后后一共推出了86部的相关作品。尤其是1998年12月23日发售的“音速小子大冒险”，集画面、速度、音乐于一身，更在全世界创下了二百万套以上的销售佳绩。这次音速小子的第87代作品“音速小子大冒险2”，除了画面更精细、音乐更动人、冒险更多样化外，“音速小子”的招牌动作——超音速，这次也将要让所有玩家体验出前所未有的快感。这款游戏除了代表音速小子诞生十周年的重大意义外，也可说是历年来音速小子集大成的作品。





购买“梦幻之星网络版”初回限定版，就会附赠“音速小子大冒险2”体验版！！！







多样化的舞台

在车水马龙、流光飞泻的都市住宅区，野生植物繁茂生长的热带丛林，还有……在“音速小子大冒险2”中，有相当丰富的冒险舞台！而且每一种舞台保证会让玩家充满惊奇与欢乐！

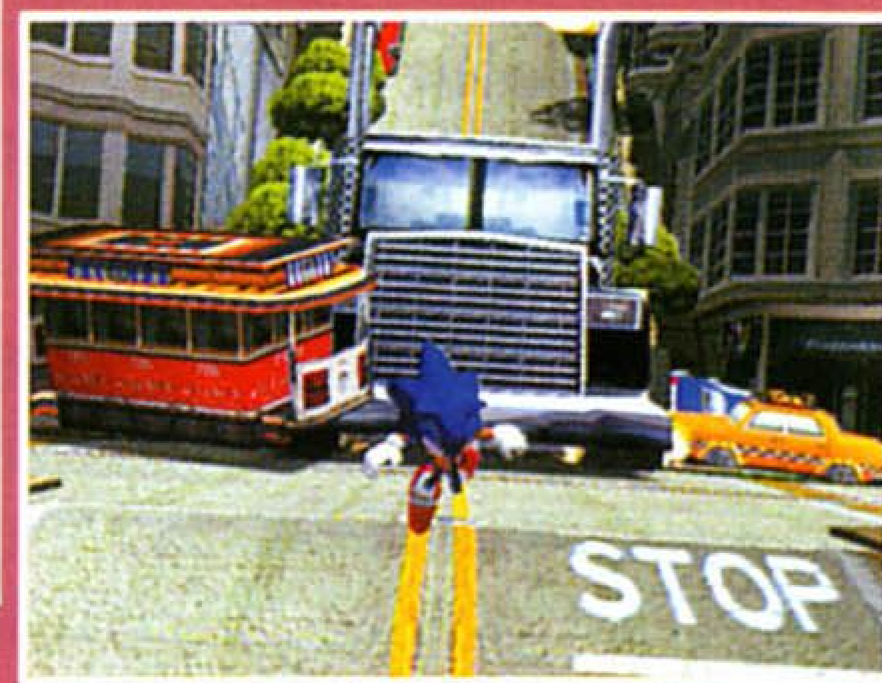
多样化的动作

音速小子最令人着迷的地方，就是他那无与伦比的速度，当从斜坡上方往下滑时，玩家整个心是否也跟着飞翔起来呢？会否像乘坐过山车那样，心都快蹦出来了呢？快快蓄气，跑啊……

住宅区

现实社会中的都市，不管走到哪儿都是塞塞塞，现在玩家可以在这款游戏中好好地享受在市区街道中穿梭的快感了。充满建筑物的住宅区，美轮美奂的街道，就是“音速小子大冒险2”新的冒险舞台。描绘得更加细致的世界观，用更高的速度来奔驰。准备好要在斜坡中尽情滑行的音速小子，可要小心来来往往的车辆啊！





热带丛林

完全看不到天空，到处都是巨大的树木，因而形成了一层层的天然屏障。即使如此，不管是什么阻碍也仍然抵挡不了音速小子。在大自然的神奇迷宫中，到底有多少的谜题等着玩家去探索呢？好象在这样的舞台更能体现“冒险”的真正涵义！





海底遗迹

海底向来就蕴藏着许多不为人知的秘密，可是碍于人类生理构造，它永远是人们心中无限幻想的来源。这次“音速小子大冒险2”也将带领玩家一同至海底遗迹冒险。那蔻到底在寻找些什么呢？和拥有无限力量的混沌绿宝石有关吗？



滑板

这次还有一个令人惊奇的新玩艺儿登场，那就是“滑板”。虽然不知道它的速度是否可以比得上音速小子的超音速，但是可以预料的是，一定会有相当多的特技呈现在所有玩家的面前。



潜泳

一定有很多玩家非常向往自由自在地在海底四处探险吧，可是如果在现实社会中，不仅必须有相当充分的安全装备，同时也必须先上相当严格的训练课程。在本款游戏中，除了破关外，建议玩家可以好好地欣赏一下海底景观（说句题外话，我S · P就一直憧憬潜到水下一览海底美景，可惜游泳都不是很娴熟）。



劲舞革命 迪斯尼世界舞蹈博物馆

●DDR变身潜入儿童世界·童真无限陪你再度舞出青春

N64	
厂商：	KONAMI
类型：	ACT
媒体：	卡带
发售日：	2000.11.30

大家一起跳！

风靡全世界的“劲舞革命”已经在N64登场！迪斯尼角色连袂登场，演出充满趣味的舞蹈模拟游戏。专用操纵器也值得注目。

配合音乐，依照箭头指示踏步的超人气舞蹈模拟系列“劲舞革命”出现迪斯尼版！不仅难易度设定多样化，连小朋友也能玩，还满载父（母）子（女）同游等各种充满乐趣的创意，值得全家体验。







陪米老鼠等人疯狂热舞

迪斯尼角色演出『劲舞革命』！





一直跳到天明吧！



游戏模式3种！当然也有N64版独创的模式！

这就是N64版的独创模式！

这个共演模式分成舞蹈部分和乐器部分，玩家可一边使用专用操纵器表演舞蹈，一边借N64操纵器演奏乐器。当然，也能2个人玩。附带一提，在这个模式中，曲子中途会出现拼图片。搜集拼图片，拼成迪斯尼角色的图案，就会出现隐藏曲。



↑→左侧是平常的舞蹈部分，右侧是乐器部分。乐器部分可靠单键演奏。



在游戏内容方面，除了系列前作固有的“独舞模式（1人でダンスモード）”和“对舞模式（2人でダンスモード）”之外，还追加N64版特有的“共演模式（セッションモード）”，合计3种游戏模式。以下就来瞧瞧这些模式的特色。

对舞模式



↑可以2人对战。必须努力show出连续技，争取高分。

独舞模式



↑1人玩。依照由下向上升的箭头，适时踏步。

N64版的魅力

欢乐的迪斯尼名曲一箩筐……

曲子本身的难度低于AC版和PS版，舞步的判定也比较宽松。不过，在多样化的隐藏曲目中，也有高难度的曲子。再者，虽然难易度的设定很广，但由于基本消费群是小孩和他们的家长，所以对玩惯AC版和PS版的玩家来说，可能会稍嫌简单。至于曲子方面，家喻户晓的迪斯尼名曲齐聚。“Mickey Mouse Match”、“チップとデールのVacation”、“Go Go Go”、“It's a small world”等四首曲子还附带声音演出，趣味十足。

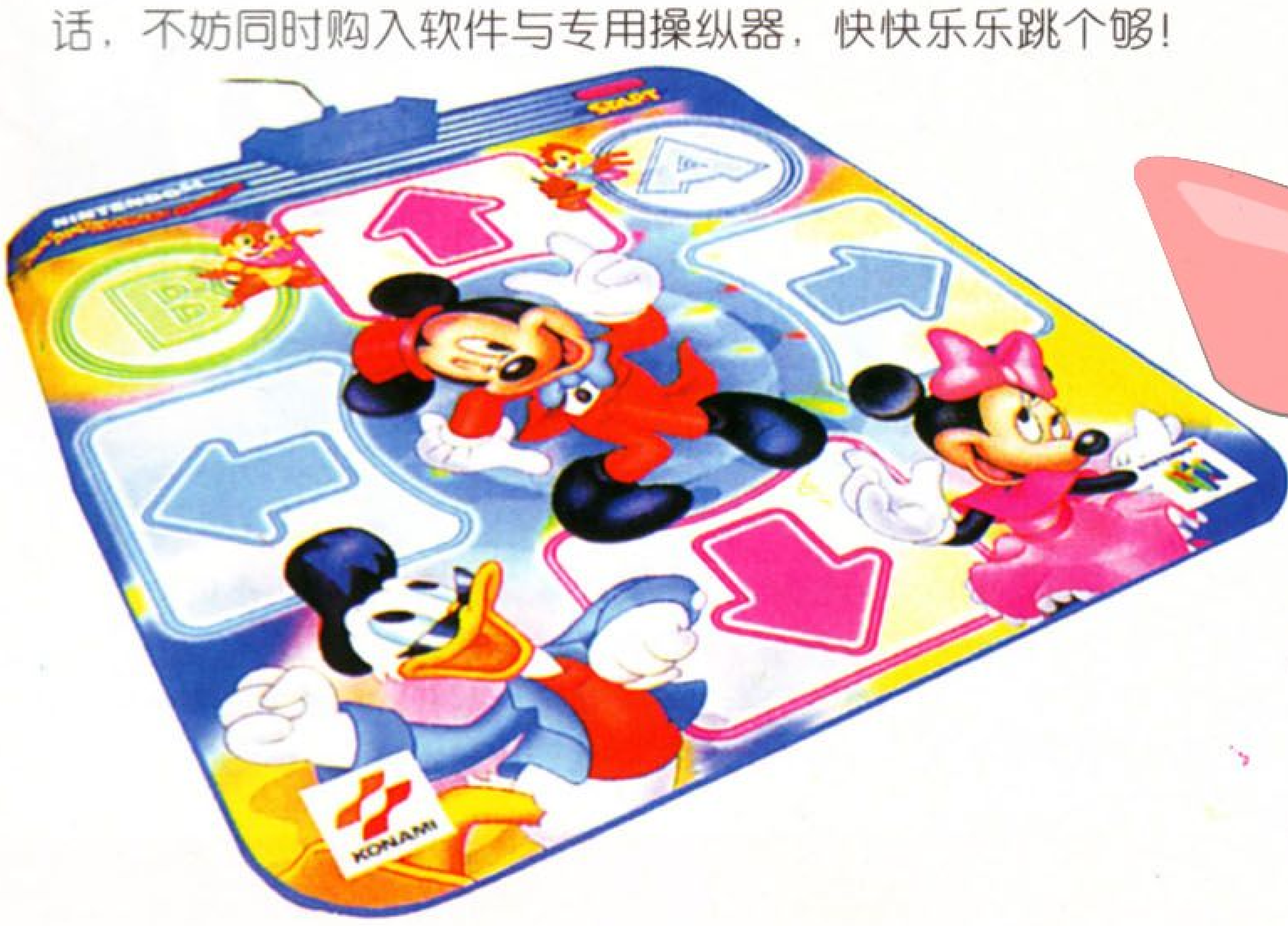
收录20首以上！迪斯尼名曲一应俱全！

收录曲五花八门，不乏大家所熟悉的迪斯尼名曲。当然，每首曲子都被改良成舞曲，跳起来相当过瘾。而且，也收录N64独创的曲子。虽然一开始只能选择下表所列的10首曲子，但存在着许多隐藏曲，共能演奏20首以上的曲子。附带一提，表内曲名前端标注“★”的曲子是附有声音演出的曲子。

曲名	角色	类型
★Mickey Mouse Match	米老鼠	PARAPARA
Electrical Parade	米妮	HOUSE
苇中の七面鸟	布鲁托（プルート）	民俗舞
★チップとデールのVacation	チップ&デール	夏威夷舞
PARAPARA VINAS	ディジーダック	PARAPARA
Russia Dance	スクルージ・マクダック	管弦乐舞
★GO GO GO	唐老鸭	摇滚舞
太阳の乐团	ホーレス	牙买加舞
Irish River	高飞狗	爱尔兰舞
★It's a small world	ヒューイ／デューイ／ルーイ	进行曲

使用专用操纵器，乐趣倍增！

要玩“劲舞革命”最好使用专用操纵器（即俗称的“跳舞毯”）！在此作软件发售的同时，N64专用劲舞革命操纵器（下图）也会应声上市。这个操纵器的图案设计是以迪斯尼角色为主，应有助于玩家融入游戏的世界。如果您有空又有钱的话，不妨同时购入软件与专用操纵器，快快乐乐跳个够！



会场花絮

在去年8月24日任天堂初心会的会场，此作也成了众人瞩目的焦点。其中，有不少首次接触这个游戏，玩得手忙脚乱。不过，每个人的脸上都流露笑容。

↓→在大家的注目下试玩，可能会有点不好意思。但父子和朋友展开对战时，战况常激烈得忘了他人的存在。



喵…喵…喵…

史上三大最强猫之一的KITTY

可爱猫咪的游戏生活

SAY HELLO TO HELLO KITTY



作为上世纪末的象征物之一的——KITTY猫，自然在游戏中也有她那可爱的身影，虽然客观地说有关她的游戏都很弱智，但是只要你是她的Fans，管它那么多，全都拿来吧！不知这股“KITTY旋风”是否悄悄在你身旁刮起来了吗？别嫉妒她哦，她的魅力（尤其在女孩子心目中）可是另两大强猫：加菲猫、机器猫所无法比拟的……

DC，也要我来装饰！

DreamCast＋Hello Kitty＝无敌可爱♥





这就是在日本成为限定版的HELLO KITTY版DC，这样的一套价格要34800日元，而普通版DC只要19900日元，真是不菲呀……

这时在一旁扮“不知道”的彩火发出有些鄙夷的声音“它有多红？”我(S·P)说比我红一万倍。他说：“哦，不是很红……”。“那比你红一亿倍！”“哇，那可红到极点了吧！”

噢，他（彩火）会有多红……

起居室



盥洗室



爱的25年，少女永远的梦





厨房



25



HELLO KITTY的 花园之乱



·SEGA ·与KITTY DC同捆
·PUZ ·1人玩

KITTY从昆虫花园逃出的益智游戏。

HELLO KITTY的 可爱水果棋公园



·SEGA ·已发行
·PUZ ·1-4人玩

类似跳棋的水果棋，你会玩吗?

HELLO KITTY的 魔法块



·SEGA ·2000.3.30发行
·ACT+PUZ ·1人玩

操纵方块消灭鬼怪的动作益智游戏。

HELLO KITTY的 音乐邮件



·SEGA ·2000.?.13发行
·邮件软件 ·1人玩

能作出音乐邮件的软件，可以上网送出。









功能远远凌驾于PS，实现高品质视听效果的PS2，它对应了次世代媒介DVD，展现与以往游戏完全不同的惊人威力。而面对这种新时代的高品质视听设备，若单单只用电视内置扬声器去享受它，未免太浪费了PS2的潜力，如能配合PS2时代应有的画面和音响环境的话，那么你必定惊愕于传统电视所无法传达的超细致画面和充满魅力的环绕音响效果。

由于PS2的登场，感觉上DVD世界离我们更近了，通过PS2的高品质视听效果和对DVD媒介的支持，使我们能更轻易拥有家庭影院的视听环境享受，而能创造这种环境的周边机器之一，就是拥有5.1声道的环绕音响。

颠覆你的感官，打造高品质的声光效果



特集

PS2时代的AV进化论

5.1声道到底是什么？

电影院或DVD所使用的音响格式，采用的是通常被叫做杜比数码音响之类的5.1声道环绕音响系统，是由前扬声器×2、中扬声器×1、后扬声器×2等5个独立扬声器，再加上一強化低音播放能力的副低音扬声器所构成的，而为了能发挥5.1声道环绕效果，搭配专用的硬件和对应的软件是必要的，当然PS2的DVD Player正支持这种规格。

5个扬声器加上1个低音扬声器所制造出的环绕音场

5.1声道环绕音响，是由5个完全独立的扬声系统所构成，使得不同层次的声音能够环绕于视听者的周围，制造出从右后方移动到左前方的音响效果，不过很可惜的是，目前PS2的游戏还没有出现对应这些功能的软件。



两种5.1声道规格的机器

5.1声道环绕音响有两种规格，不论哪一种都得有硬件和软件的搭配才行，而以DVD为播放媒介的PS2，对于这两种规格都支持，一旦接驳上对应的扬声系统，便能顺利的播放。

播放时需要解码器

将PS2的数码光纤声音输出端子接驳两种规格的解码器。

→声音输出一定得使用的数码光纤缆线。





由DOLBY（杜比）研究所开发的数码5.1声道环绕系统，能真实呈现声音的远近感、移动感、低音感等立体音场的效果。

dts公司开发的独特规格，和杜比数码相比，由于声音资料的压缩率较低，所以能有更高水准音质的表现。

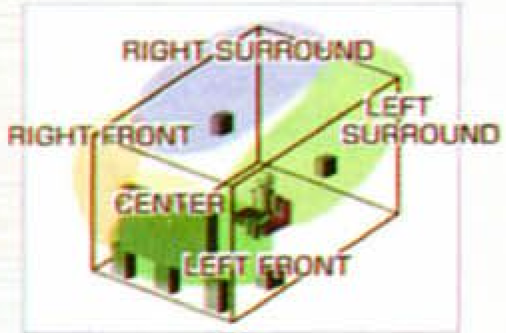
忠实地呈现乔治·卢卡斯公司的精髓！

什么是THX音乐环境？



通过杜比数码等方式处理的THX程序，能制造出和电影院同样特性的音响效果，完全重现制作者当初所构想的音响世界。

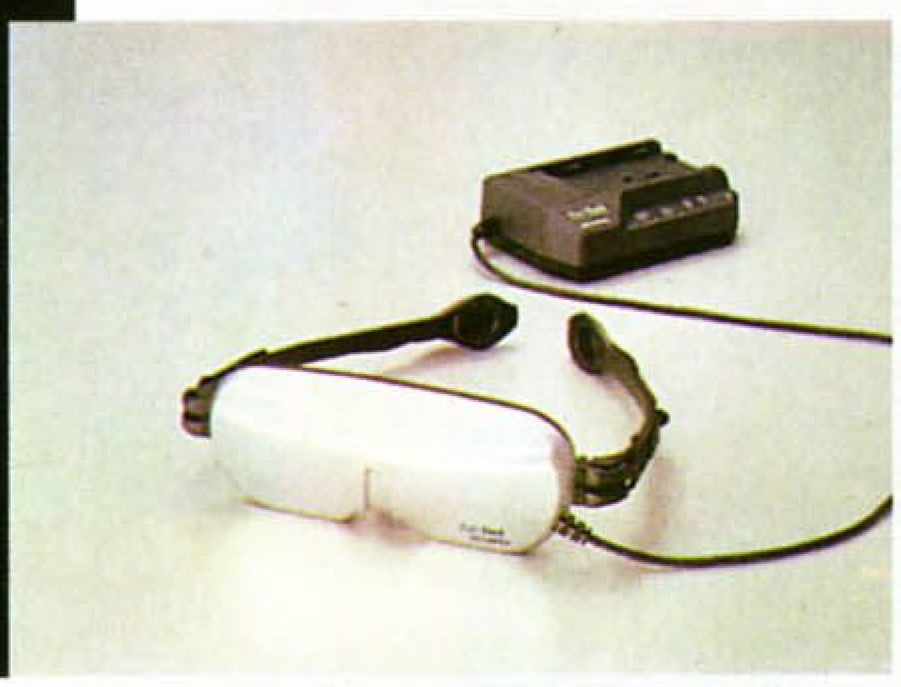
THX是一种为了能在家庭实现如电影院般音效而贯彻卢卡斯所提倡的高音质思想表现，是指将杜比数码或dts 5.1声道数码信号通过THX数码处理而产生更高品质的音效环境。当然，对应THX的机器也就不便宜，图中即是所构筑的THX环境，这是将音响环境通过对应THX的机器所组成，除了音乐品质外，若想建立更好的视觉效果，亦少不了液晶投影机或数码电视等开销，但THX环境对于AV机器有兴趣的人来说，宛如是梦幻般的存在，不禁让人想体会一下通过卢卡斯严格品质要求之机器的表现，并想以这种系统来观看对应THX的名片“星球大战前传”！

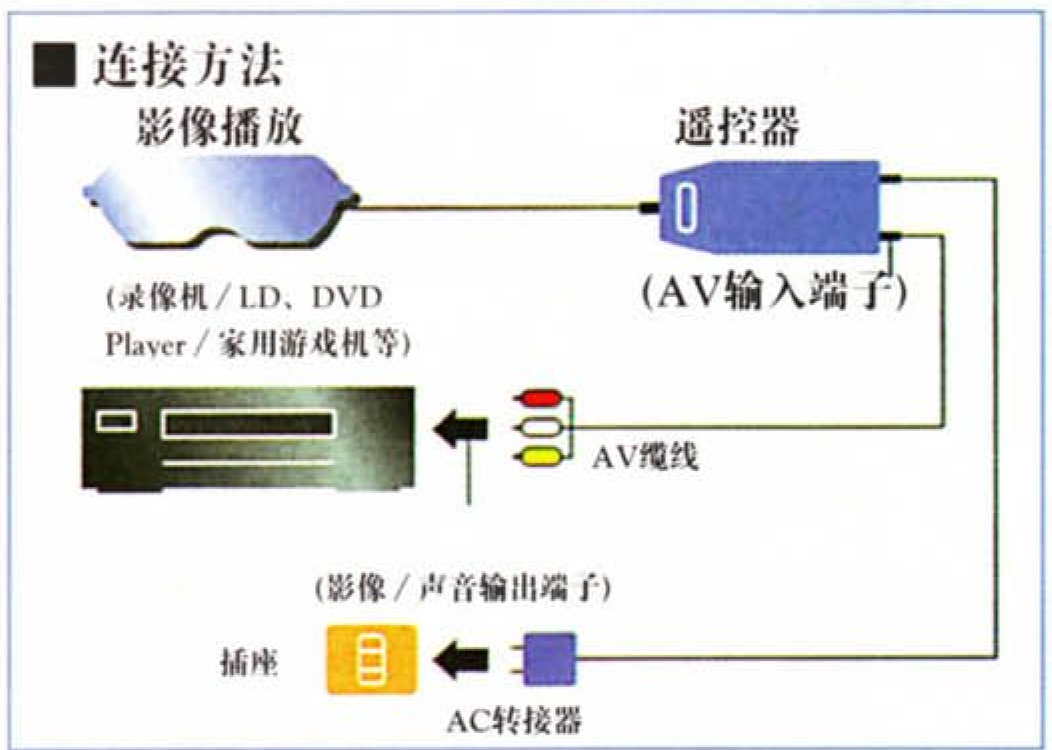


从“观赏”延伸到“体验”的52英寸大画面

立体银幕呈现眼前，这就是由奥林巴斯（OLYMPUS）公司所生产的Eye Trek系列，在戴上FMD-200时，眼前就会显示出约2公尺远的52英寸大银幕，让您充分享受观看电影或游戏的乐趣。一般AV机器必备的合成端子也可以当作影像输入端子使用，故不需选择接驳机器，何种影像源都能进行和电视一样的接驳。由于它的重量是目前世界最轻的，约55g，因此使用起来不会感到疲劳与负担，为了能让您不论在何种状态下都能享受到个人独特的影像和音响空间，故装备有音声输出用的立体声耳机，想听音乐时不必特地准备扬声器。







↑一般能连接电视的播放影像机器，也能接在Eye Trek上，体会和电视相同感觉的享受。

何时何地都能享受大画面的乐趣！

与PS2的连接？

只要使用管脚插孔AV线ET-MP15F或是Plug Adapter（转接器）就能够简单连接了，当然也能与PS2直接连线哦！



携带也很便利呢！

由于小巧又轻盈，可轻松携带于各地，若再配合使用便携式DVD Player或PSone，那就更能享受其乐趣了！



The Bouncer バウンサー™

Sion, a man haunted by a tragic past
Within him lies strength and kindness, but also great sorrow
All this will change when he meets a girl named Dominique
These are the residents of DOG STREET





保镖

PS2	
	厂商：SQUARE
	类型：R·ACT
	媒体：DVD-ROM
	发售日：2000.12

新·2位人物登场！！ 风驰电骋来袭！！

也许你拿到本期杂志时《保镖》已经上市了，许多朋友都是超级期待本作，据说它能掀起PS2的又一轮购买狂潮……这次为大家介绍的是2名新角色，一个是袭击席翁一行人的人型兵器PD-4。另一个是席翁及都拉冈以前的拳法老师。不管哪一个都是与主角们息息相关的重要角色。

烈 PD-4

米卡多集团现在研究中的人型兵器。因为是试验品，所以与工作员比起来数量算是非常的少。但是攻击力却高出许多，对希恩一行人来说已属強敌。



与弟子席翁对峙的凤李云，是个超強武术大师吗？



PD-4的右腕虽细但攻击力超高，因为可以任意伸缩长短，所以可以进行远距离攻击。

匠 凤李云 Ou Riun

从前一代开始就是米卡多集团的忠实家臣。虽然外表看起来就象坏人，可是实际上却是希恩与都拉冈两人的拳法老师，德高望重的人物。当他知道都拉冈所计划的邪恶企图后十分痛心。

打开宇宙之门的巨大太空船

集结米卡多集团的财力以及技术力所制造出来的巨大太空船“卡雷欧斯”。竟然在宇宙空间也能活动自如。机体本身装备有机枪等武装，特别公开于世间，但是可以说是米卡多集团宇宙开发事业部为了特别的目的而制作的东西。这架太空船可以在宇宙飞行的话，也意味着游戏舞台也会有在宇宙战斗的场景哦！

与师父究竟有什么样的恩怨呢？





受到谜之战争机追击的卡雷欧斯不会这么轻易坠落吧？！



卡雷欧斯

梦幻般的战斗感觉令你受宠若惊！

大墙画廊

彩版vol.47

大家似乎对本人所说的即将「隐身」不太赞成，劝我不要将忍术炼得太精（这样就无法隐身了），真的还有那么多朋友在支持我吗？快快实际些，把画寄来！

——廊主SHADOW&PHOENIX



《无题》　贵州清镇　陈嘉茂

S：你父母一封热情洋溢的信令我们非常感动啊！

P：年仅6岁的你向绘画方面发展的热情会一如既往吧！

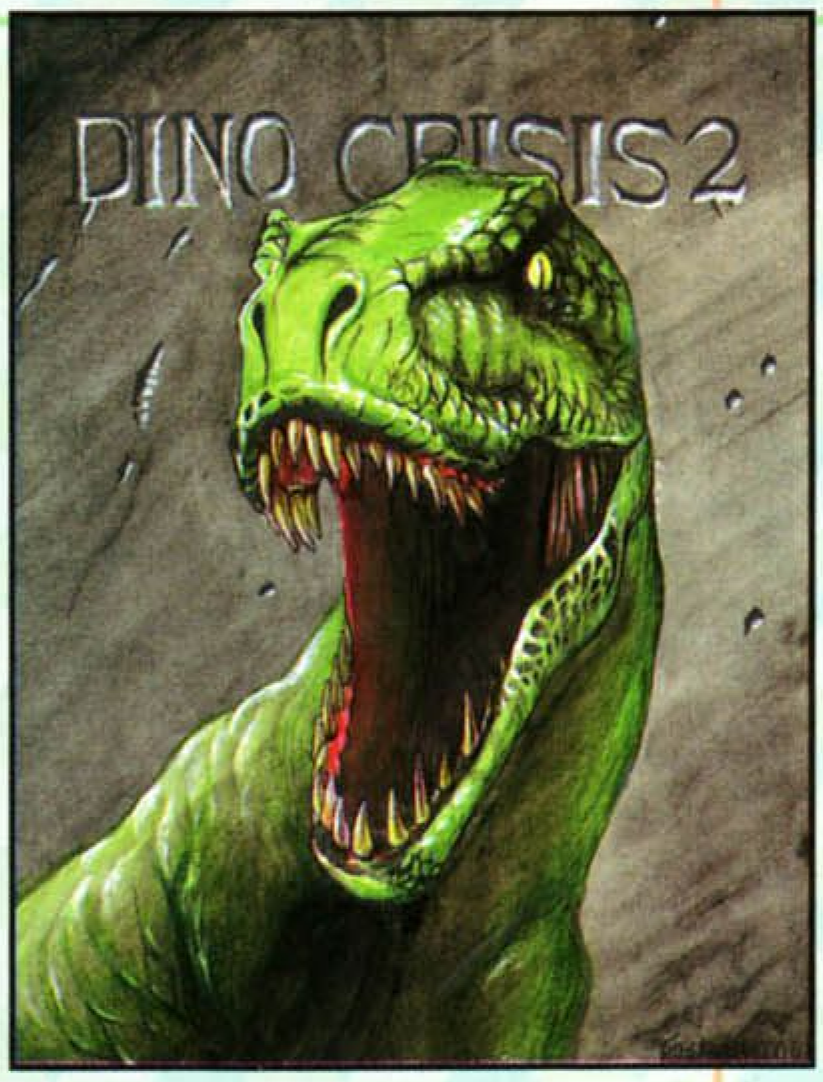
（廊P：★★★½）



《GBA-掌机中的战斗机》　山西晋城　D·Wolf

S：难典娜也是COCO LEE的拥趸吗？不然这么象她手机的CM。

P：但愿北京的申奥能够取得成功。　（廊P：★★★）



《恐龙危机2》　北京　殷炜晔

S：恐龙似乎已经被现代人搞得是恐怖血腥的代名词了。

P：哦，它的舌头去了哪里？嘴中糊涂一片啊……

（廊P：★★★）



《危机》　河北任丘　郭华

S：令人怀念的大蛇队，总感觉他们是一群时尚男女。

P：摆POSE，为什么，做什么，搞不懂？

（廊P：★★★½）



《求婚记》　昆明　张雷

S：自称是我小弟的你为何画如此令我心碎的画呢？

P：只是一吻，没有钻戒、也没有鲜花，这算什么求婚啊！　（廊P：★★★）



《潮湿的心 印象·八神》　冬冬

S：连续登你的2幅作品，这次你更"死党"(做动词)了吧！

P：如果象你所说的我可以卖票让大家参观杂志社的话，我岂不快哉！

（廊P：★★★½）



《少年七枷社》　桂林　桂艺航

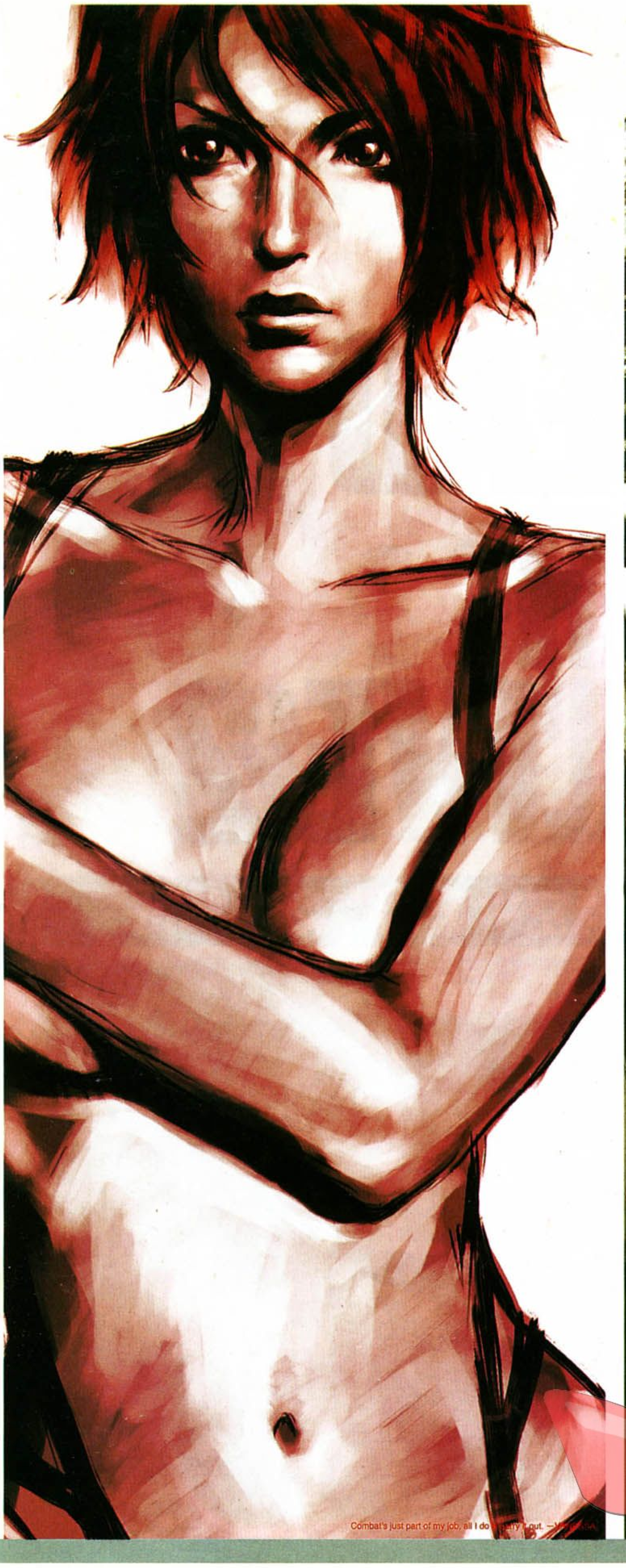
S：这样的画面令我想起日本漫画中典型的心理变态（？）。

P：碎片后的七枷社究竟在想什么呢？

（廊P：★★★）



And thanks to new features like the "Another Striker" and "Active Striker System", last year's innovative Striker Match is all the more exciting.
The new hero "K' (K-Dash)" and the battle against the mysterious organization Nests gets takes a fast and furious new turn!
"THE KING OF FIGHTERS 2000" is here with the long-awaited millennial showdown that'll singe you senseless!





THE KING OF FIGHTERS

死或生2



"去年10月已经有一次"欣赏篇"了！"彩火阳对我说，但见他的桌面（见左图），我也不说什么了，这次主要看"DOA2"的场地设置，确实不同心凡响……

——S·P





DEAD OR ALIVE 2

"DOA2"最大场地——"空中庭园"之大解剖！！



Area1

围绕在四周的游廊造型CHECK！







不论从山崖还是支撑游廊的支橹都设置得十分合理。为了证明它的巨大，霞站立在前显得十分渺小，建筑物的细部也「描绘」得相当不错。







虽然有人说这是“美女”格斗游戏，有些堕落，但赏心悦目的画面相信是没有人反对的吧！也许真的制作方针有些“动机不良”，但“美女”也是美丽的事物啊，以一种欣赏美的眼光而不是有色眼光去看本游戏，就不会有堕落的感觉了吧！何况此游戏不仅从动作还是场景均堪称目前游戏的佼佼者，又何必去强求它是否“堕落”呢……



Area2



掉下来会受伤吗？在此对战恐怖满点！？









如此险峻的地方，如此疯狂的战争，如此的生，如此的死，如此精细的构造，如此绚丽的画面。

Area3



虽然是在陆地上格斗但四周仍是被水「萦绕」着……







起初对战的开始地点，但也是危机四伏，会被打入水中。那些萤火虫更是令场地充满神秘的氛围。





namco
速度，在这里停止……
PAUL RICARD
TWIN RING MOTEGI
JEREZ
SUZUKA
DONINGTON PARK
驰骋的不仅仅是你的车身……
追逐风的脚步，驾御勇敢……
空气中留下疾驰的感觉。
一「最速」传说 又再传播
PS2之摩托竞速软件
motogp
摩托GP
PlayStation.2
PS2
厂商：NAMCO 类型：RAC
媒体：CD-ROM 发售日：2000.10

舞到顶点

痛快的动作跳舞游戏“纵情跳跃”系列第三弹！

dance Summit 2001™
busta move

2001 · 纵情跳跃



让大家期待已久的“纵情跳跃”最新作已于去年10月登场！这次不但舞者的角色全部更新、就连游戏系统也和前作大不相同哦！

崭新的游戏方式！这次可以四个人组队飙舞！

配合音乐的节奏来按键，让画面中的舞者翩翩起舞！相信玩家们对于这款独特的“纵情跳跃”都感到印象深刻吧！如今其最新作将在PS2登场哦！

这次不再是一对一的舞蹈对决，而是变成四人一组的形式。此外，这次飙舞的系统也变得不太一样，前作的操作方式是依次输入画面上所显示的指令。这次则加以更新，变成一开始就会显示节奏的指令，再由玩家在下一段输入节奏。

今年秋天
迎向新世纪
史上最大的活动
“纵情跳跃2001”
邀你一起来！

PS2	厂商：ENIX　类型：ACT
	媒体：CD-ROM　发售日：2000年秋





↑只要配合画面上的指令按键，所操作的角色就会开始热舞。

和同伴合力献舞！

↓这次因为四人一组，所以也可和同伴合作秀出精彩的舞技。



在大会中夺取胜利吧！

团队精神与合体热舞！

画面上显示的指令中常会出现的心型标记，代表这时候按任何按键都行。要是同伴中有人按了相同的指令，你们就可一起“秀”合体热舞。如果全员都能合作无间，也可跳出四人的合体热舞哦！





↑和同伴合体热舞时，跳的愈久就愈有可能拿到高分！

2~4人的合体热舞！



←各人按的按键会显示在表情视窗上。象左图就有三人心意相通了！

甚至还有“抢风头系统”！？

话又说回来，即使是同一队的舞者，还是会有想要比其他队友要出风头的野心，所以游戏中还准备了用来妨碍同伴的所谓“抢风头系统”！要是能够顺利成功，就可以妨碍其他舞者，让自己在舞台中央表演个人秀。不过万一失败就很惨，最坏的情形可能连镜头都不去照你了……

现在是我的个人秀时间！



←自己站在高台上展现个人风采，其他三人却只能在下面寂寞的跳舞。

游戏中登场的舞者大公开！

“纵情跳跃2001”中登场的舞者，分成四队总共有16个人。玩家在游戏一开始时，必须要挑选一个想要操作的角色来代表自己出场比赛。

要是能顺利在大会中得到优胜的队伍，将可以得到能够达成任何愿望的“全能之力”做为奖赏。以下在介绍参加大会的三组队伍舞者的同时，也顺便能够得到“全能之力”的话，他们会拿来实现各自心中的什么愿望哦！

TEAM:DATA BE BOPS

STAGE:GE-SEN“KITA2001”　DANCE TYPE:BREAKING



↑霹雳舞是他们最得意的功夫，舞姿动作则变得比前作更加地犀利。

活动范围主要都在3D的叔叔所经营的电子游艺厅“KITA2001”的玩家队伍。目前为止市面上发售过的游戏都已被他们全破了！最近四人最热衷的游戏是一款叫做“GUEST · HA · DAP S”的超人气跳舞机游戏。拿到“全能之力”后想实现的愿望是希望通过游戏中的最难关。“让大家见识我们的火炎50连技吧！”。



玩家的执着！

因为想大家一起去参加奥林匹克电玩大会，所以偷偷地计划，想企图独占“全能之力”。兴趣是骑车耍特技BMX！



他是个喜欢看DISCOVERY频道的少年。他的愿望是希望得到全能之力以后，要将自己的头脑改造成电脑。

想利用全能之力来突破“GUEST · HA · DAPE S”的霹雳无敌超难模式。兴趣是收集唱片。

TEAM:SCHOOL MATES

STAGE:Queen's HIGH SCHOOL　DANCE TYPE:CUTIE HIPHOP

初中生舞蹈同好会所属的这四个人，有一天为了刺探高中舞蹈社的程度而偷偷潜入高中生校舍，可是当天因为是星期日，所以学校里面没半个人。失望的他们碰巧捡到一张传单，上面写着：“‘纵情跳跃2001’开办！优胜者将颁发可以达成任何愿望的‘全能之力’。”于是他们决定夺得优胜让初中舞蹈社得到大家的认同！

↓游戏中登场的队伍，除了有各自擅长的舞蹈类型之外，也准备了每个队伍的主舞台。



平均年龄14岁！



今年14岁。若是拿到全能之力的话，想要实现收集世界上所有可爱动物的愿望。喜欢的动物好象是塔斯曼尼亚恶魔。

因为连续两年留级，所以虽然已经16岁却还是初中生，似乎想要一个肌肉健美的男朋友。

喜欢的饮料是蔬菜果汁，兴趣是园艺的13岁少女。企图利用全能之力让舞蹈社得到学校正式认可的就是她。

兴趣是看职棒比赛的13岁少女，舞技相当犀利。她的愿望似乎是利用全能之力找个高中棒球选手当男朋友。

↓青空下的中学校舍和校园是她们的舞台。



TEAM:FLOWER DANCING TEAM

STAGE:愛のクラブ"Hanazono"　DANCE TYPE:HOUSE

星期五的傍晚，从超一流企业走出来的四个上班族，向着2丁目的俱乐部出发。"那个官员已经令人受不了啦！他以为自己算老几？""听说这次有个舞蹈大会，优胜者可以实现任何愿望哦！""那不是正好吗？用那个力量将那个官员给……"



→白天是精英分子上班族，晚上则是企图打倒官员的人妖舞者。



MARGUERITE 小雏菊

超一流企业的课长，30岁，性别男，AB型，兴趣是看淑女漫画。和队友不同，他的目的是想要成为超人气偶像"田村雅☆和"的爱人。喜欢一些类似变态的事情，有些夸张。

CHERRY 樱桃

在超一流企业上班的年轻社员，其实很讨厌上司樱桃，在暗中企图要将他迁到南京分店去。

JASMINE 茉莉

超一流企业的部长，他当然也是个男的。愿望是想用全能之力变成豪华姊妹花那样的美貌女性。

SUFFRON 番红花

参加大会的主要目的是想变成女性重新做人。咦？那对官员的复仇怎么办？原来那件事对他来说不过是次要的而已。



↑→这个人妖队伍的舞台，是个附设巨型舞池的俱乐部。

爱情俱乐部！激情的热舞！



妖艳的舞步！她是男的哦！



HONDA 本田

喜欢的游戏是"山脊赛车"，讨厌的游戏类型是恋爱模拟。若是得到全能之力想许的愿望很简单，只要让他开一次真正的F1赛车就可以了！

↓他们的舞台是昏暗的电子游艺厅"KITA2001"。在他们的舞蹈当中，屏幕上还会有光线效果的演出。





←舞台的后半会进入各式各样的游戏世界里面哦！

在「KITA」里头热舞！





←↓从教室跳到校园继续热情劲舞，连后面的美式足球选手也会跟着跳哦！



↑若都没失误，表情窗口下的分数就会上升！



←舞蹈终了的姿势！仔细一看竟是人字型？

还有更多的隐藏队伍！？

这次介绍的只有四组队伍共计16个舞者，但是别忘了每破关一次就会出现新的角色，隐藏人物多到令人吃惊一直是本系列的特色，因此总共登场人物到底会有多少人呢？请期待今后的续报吧！

CAPCOM

DC

再生侠（闪灵悍将、小鬼）
厂商：CAPCOM 类型：动作+射击
媒体：GD-ROM 发售日：2000.8.10

最强的再生侠在你手中

SPAWN In The Demon`s Hand 最强攻略

隐藏角色的取得条件大公开！



在这款被天师奉为经典的DC游戏中，有相当多的隐藏角色。用默认角色完成（CLEAR）街机模式中的“挑战魔王模式”（BOSS ATTACK MODE），就可以得到多达20名的隐藏角色。下面便是对照角色的列表，请参考！（人物介绍请见本刊2000年10月号）

再见英雄侠骨丹心 永生不死

●默认角色		●默认角色01		●默认角色02
利迪玛	CLEAR!	地狱再生侠	CLEAR!	看门人
再生侠	CLEAR!	迪卡斯	CLEAR!	卡斯之子
卡利欧斯特罗	CLEAR!	毁灭者	CLEAR!	贝伯莱
葛蕾斯	CLEAR!	斯利艾尔	CLEAR!	天使泰纳涅斯
克劳恩	CLEAR!	辩护者	CLEAR!	贝西雷特
布林姆斯顿	CLEAR!	大托契尔	CLEAR!	军人
特烈玛	CLEAR!	赛戈	CLEAR!	野狼
山姆	CLEAR!	黑道老大		
屈奇	CLEAR!	军人		
蒂凡尼	CLEAR!	敌之天使		
杰西卡	CLEAR!	绿贝雷帽部队		
西蒙斯	CLEAR!	骷髅头		

●默认角色03	
僵尸	CLEAR!

再生侠

无双报导

西风狂诗曲

●韩国游戏的逆袭，转战家用机的作品

DC	
	厂商：SOFTMAX
	类型：RPG
	媒体：GD-ROM
	发售日：2000.12



由于阴谋和背叛而失去14年时光的男子之复仇剧揭幕

去年冬天有款来自韩国游戏界的巨作登陆DC。这款“西风狂诗曲”是韩国制作的正统派RPG。其原作PC版已在日本等亚洲国家售出16万套以上，就PC而言这是非常惊人的销售量。能够在DC上玩到吸引这么多玩家的RPG着实令人高兴。那么就来介绍它的概要和魅力吧！

亚洲RPG之雄于DC登场！

本作乃是将韩国的SOFT MAX所开发的PC大作RPG改编成日语版的移植作。韩国作品的移植非常罕见，玩家很容易会意识到这点，但在此想请玩家注目的是本作正统性的游戏内容。本质上的完成度相当高，也因此获得PC界压倒性的支持。



←以“伊苏国”等著名的日本FALCOM制作本作的日本PC版。而DC版是以此日本PC版为蓝本加以改良。



银发的复仇者

席拉诺·邦斯塔因

本作的主角。出身名门贵族，但因不知何人的阴谋而入狱。度过14年如地狱般的日子。而在监狱袭击事件之际成功地越狱。为了向陷害自己的人们复仇而展开战斗之旅。



正统形态的正统派幻想RPG

游戏舞台是以17世纪的欧洲为中心的正统派幻想世界。玩家化身为主角席拉诺（シラノ）去世界各地冒险。游戏是以2D俯视视点进行。系统则是典型的RPG风格，整体上是容易入门、上手的内容。



席拉诺的未婚妻

梅雪蒂丝·波西亚

过去曾是席拉诺的未婚妻。两人虽诚心相爱，但在他入狱后便与别的男人结婚。这事实将入狱处于失意状态的席拉诺推入更痛苦的深渊。

不输PC的细致影像为魅力！

本游戏最大的魅力之一是精细绘制的影像。席拉诺在直耸的高山、广大的沙漠和苍郁的森林等各种场所冒险，这些场所全都以逼真质感绘制。不只背景，原野上角色的动作也是值得一见。其动作和表情的丰富度将造福广大玩家。



↑可以用“精心绘制”形容的细致度为本作影像的特征。魔法的特效也非常漂亮。



←各种自然风景美丽且真实地再现。





游戏自席拉诺的越狱开始。回复自由身的席拉诺为了复仇，为了了解自己被陷害的理由而行动。然而他的行动最后将他卷入巨大的历史漩涡中。

安塔利亚的过去与现在交错编织而成的壮阔故事

前面着重介绍了席拉诺的复仇剧情，但“西风狂诗曲”的引人之处不仅如此。本作也是许多人和国家的思绪与阴谋交错纠缠，最后构成一条主线的壮阔故事。在此介绍其精彩部分以及与他有关的组织、人物。



→故事的蓝本是大仲马的小说“基督山恩仇记”。

游戏的舞台 安塔利亚大陆

←带着17世纪欧洲气氛的世界。在空前的「创世纪战争」结束后，有将近50年的时间维持着安定状态，然而由于异族的抬头，政治日趋混乱。想趁机再兴大战的当时之大帝国的契札雷（チェザレ）掌握住旧帝国领地的实权，开始实施恐怖政治。而这种世界开始漫布暗云的时代便是「西部狂诗曲」的舞台。



过去曾身在幸福顶端的男子因朋友的背叛而坠入地狱

游戏开始的14年前，席拉诺即将公开和情人梅雪蒂丝的婚约，正位于幸福的顶端。然而在定婚宴上，他被“有崇拜恶魔之嫌”的名义逮捕，进而在审判时其友人们纷纷提出对他不利的假证言。席拉诺连自己为什么会被陷害都不知道就入狱，之后的14年在地下洞窟被强制从事繁重的劳动。

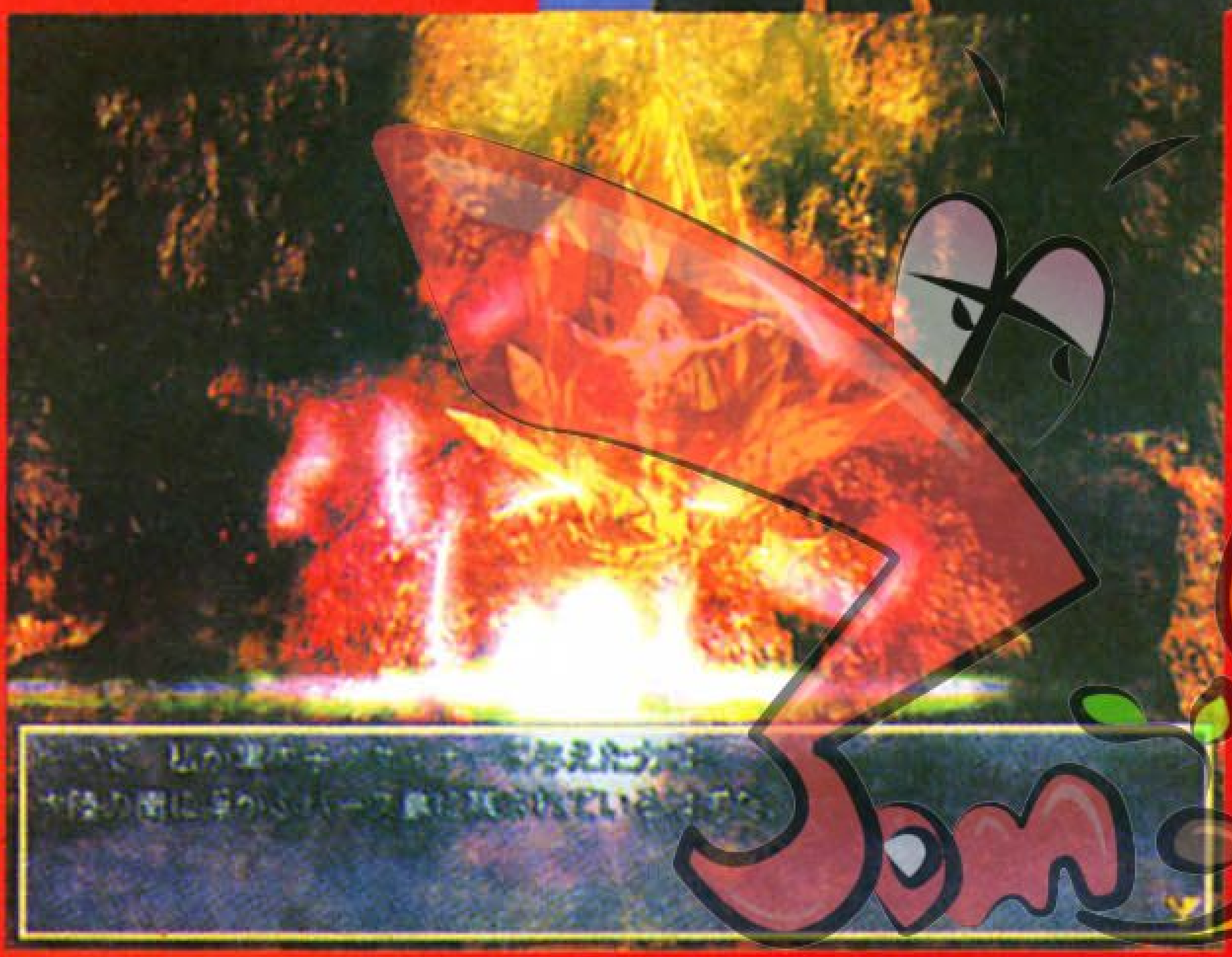


↑婚约当时席拉诺20岁。如您所见，他本来是金发，但在入狱后因强制劳动长期接触硫磺而变成游戏一开始时的银发。





←审判时友人们一一背叛席拉诺。似乎有人因某种理由为了陷害他而做伪证，那个黑幕究竟是……



→强制劳动的严酷令人无法想象，席拉诺曾有好几次险些丧生，而救他的人……这部分的经过在游戏中将以回想的形式叙述。

更久远的过去、故事延续了半个多世纪的历史

席拉诺在入狱前是研究安塔利亚大陆历史的学者，本作对这段历史有相当详细的设定。事实上，这不只是单纯的设定，还是最后会联系上本篇的重要要素。而在这种历史关系中，人类和“诸神”之间进行的“创世纪战争”是故事中也常常看得到的重要关键字。在这场战争中指挥人类的传说英雄“黑太子卡尔·史泰那（カール・スタイナー）”以及与人类为敌的“诸神”之存在也和席拉诺的故事在某种形式上有所关联。

古代文明的遗产“魔装机”



↑所谓的遗失的科学（ロストテクノロジー）也会登场。这个魔装机是靠魔力驱动的巨大人型兵器。

DC

罪恶工具X

●超人气作品跻身格斗殿堂·挑战2D视觉效果极限

无双报导

DC	厂商：SAMMY
	类型：格斗FTG
	媒体：GD-ROM
	发售日：2000.12.14

等得发慌的人们，大声欢呼吧！

在街机2D对战格斗界掀起一阵旋风的“罪恶工具X”满载新创意在DC上登场！这次就先来介绍它的个性角色和独特系统。



GUILTY GEAR X

AC版轰动上市2个月后

在PS版博得好评的独创2D对战格斗摇身变成AC版在游戏厅登场，乃是去年7月的事。而今，它于去年12月转战DC。

这部“罪恶工具X”以幻想为题材，以爽快战斗为卖点的对战格斗游戏。个性的角色和多彩的系统，完全迷住你们。



单是袖手旁观的话，战斗不会结

STROY

召募屠杀新生物兵器的勇者

在2180年武道大会现身，最強且最恶的生物兵器——正义（JUSTICE）死亡，人人终于可以过着不受其肆虐威胁的和平日子……

但，不到1年的时间，A国发表“生物兵器异质生存”的情报，透露目前按说无法正常运作的生物兵器，毫无身体上的异常与外伤，安然无恙地生存着。但，它不会蓄意伤害百姓……

所谓的生物兵器，本来就是绝对服从指令者命令的兵器。在各国为军事保存生物兵器之说甚嚣尘上的现在，民众为了维持好不容易才获得的平静生活，发动反生物兵器运动……

屠杀目前位于保护观察体制的生物兵器者，奖金$500000。



↑DC版的完成度不输于AC版。目前已知初期的登场角色共计14人，2位头头也会在DC版登场吗？

DC版火速现身！

从初学者到高手都能享受的高品质2D对战格斗



↑觉醒必杀技比通常必杀技更厉害。瞬间定胜负的一击必杀，超炽热。



索尔、暗慈和纱梦，将在你的DC大显身手！

各方面都凌驾PS版的此作，由于角色尺寸加大、动画多达7500张、追加新角色和新招式等各种要素，被喻为高品质的作品，赢得众多玩家的喜爱。而且，独特且多彩的游戏系统也广受注目，不论格斗游戏初学者或高手都能从中获得满足。这次就来介绍14位充满魅力的角色和创意的游戏系统。



↑各角色的独特招式也完全再现。招招华丽，战斗超精彩。

CHARACTERS

为了生物兵器而齐聚一堂的CHARACTERS

战士为了各自的抱负，前往新生物兵器的所在地。这些战士的战斗方式各不相同，但全部拥有非凡的实力。在游戏中的登场镜头，可以掌握各角色之间的因果关系，值得注意。



↑在米莉雅強大的觉醒必杀技"飞翼"面前，拥有雷击远射武器技的凯伊也只能乖乖称臣！？

凯伊(KY KISKE)

天才剑士。年仅16岁就当上圣骑士团的团长。率直、严谨，贯彻济弱锄強的正义。战斗实力坚強。



米莉雅(MILLIA RAGE)

在查特率领的刺客组织长大，擅长以头发为武器的暗杀术。追查已在上届大会遭自己手刃之查特的消息。



索尔(SOL)

战士。为抹杀残存的生物兵器而出发旅行。曾被当作生物兵器的实验体。战斗能力远远凌驾人类之上。



费斯特(FAUST)

得知过去耿耿于怀的罪过是第三者的蓄意策划，积极追查真相。假面下的真面目是……



吉普(CHIPP)

忍者。正义死后，为找寻"真正的救赎方法"而出发旅行。拜日本人为师，但对日本文化抱持错误的观念。



↓挑衅的索尔和致敬的吉普。在激战中，还有时间做这些小动作！？



梅茵(MAY)

为了赚钱买礼物送给心爱的強尼，到处找寻生物兵器。拥有強大的臂力，可轻松挥动巨锚。



↓梅茵有可爱的海豚当伙伴。相比之下，隐藏真正身份孤独应战的费斯特，显得格外孤单……



角色超狂热！系统超狂热！

汇集连续技 轻松狙击的通常技连续攻击



简单的按键连打

从蹲下K发动到开始站立大斩，组成汇集连续技。

适时按特定的键，就能取消招式的硬直时间，连续出招。也能组合蹲下状态的攻击、让对手上浮的碎尘攻击等各种招式。而且，在空中也通用，可连续发动通常技。

强制取消 超绝连续技并非梦！？



营造恐怖

这个系统的效果极具威胁力，也能从必杀技接使其他招式。

强制取消命中或被防御的招式。因为能用于通常技、特定的必杀技和觉醒必杀技，所以不仅连续技的可能性变广，也有助于消除被防御后的破绽。虽然会消耗50%的计量槽，但若能巧妙使用，效果将会值回票价。

一击必杀技



↑发动前，必须做好同时按4键的准备动作。

命中等于胜利

不论处在什么样的情况，只要一击必杀技命中，就能稳操胜券。发动后，不管命中与否，士气计量槽都会消失。或许风险极高，但也非常刺激。

←一旦命中，就能稳操胜券；如果失误，就会陷入计量槽遭到封印的窘境。

了解士气计量槽

发动觉醒必杀技、一击必杀技和强制取消时，需要用到画面下方的士气计量槽。欲累积计量槽的时候，只需采取往前移动、突进和攻击等有关攻击的行动。反之，若采取后退或蹲着不动等消极性的行动，计量槽就会减少。





战士。身材壮硕，以奴隶兵士的身份受军事国家雇佣。奉以前的教官，亦即现任总统的命令，捕捉生物兵器。

波乔姆金(POTEMKIN)

↓梅喧虽是女性，但剑术一流，擅长防御。。大力士，波乔姆金的攻击根本对她构成不了威胁。



查特(ZATO-1)

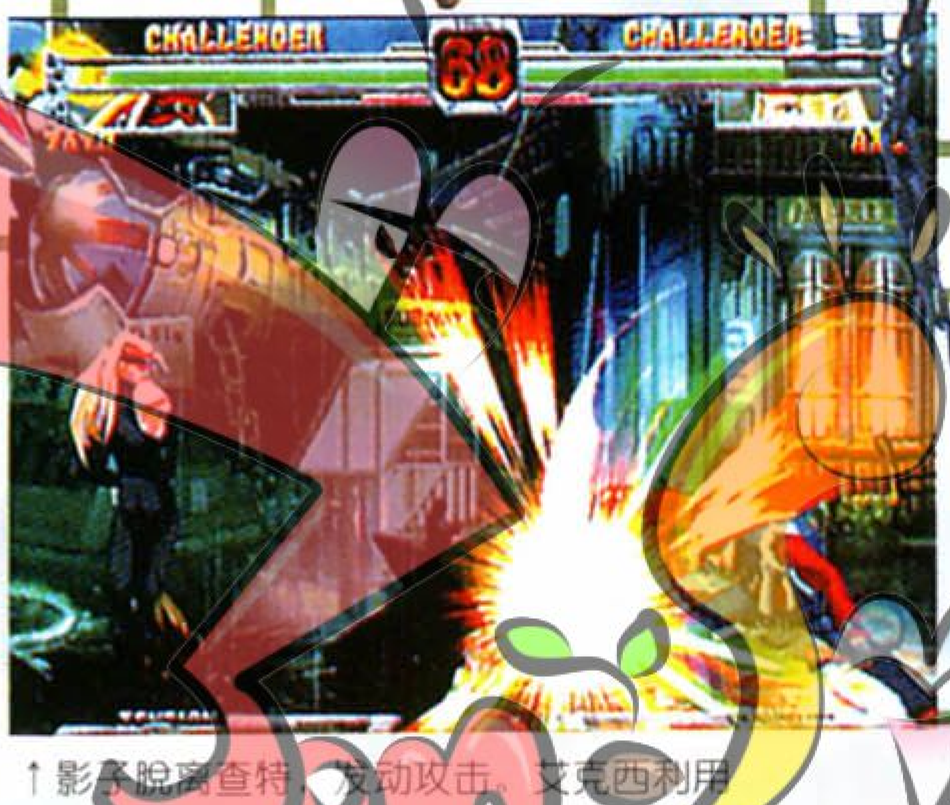


借禁咒取得操纵影子的能力，成为刺客组织的首领。不过，逐渐被自我萌生的影子侵吞，现在已受影子控制。

20世纪世界的人。以锁链为武器，因"时间滑动"而误入这个时代。解开谜题的关键好象在于生物兵器的悬赏奖金。



艾克西(AXL)



↑影子脱离查特，发动攻击。艾克西利用加速轰炸进行攻击



梅喧(BAIKEN)

剑士。在生物兵器袭击日本设施时，丧失亲人、身负无法弥合的伤痕。浪迹天涯，誓要找到当时的"那个男子"报仇。

“罪恶工具X”的魅力无法估计！

DC版有哪些独创要素？

除了最近家用主机版对战格斗游戏经常搭载的练习模式（トレーニングモード）和生存模式（サバイバルモード）之外，DC版还会追加哪些新要素呢？就移植作品来说，这点应该是玩家最在意的。不过，SAMMY的宣传表示一定会令大家满意。相信绝大多数的玩家都很期待增强故事的模式和演出。如果能有角色编辑模式的话，当然就更好了，对不对！？



↑这次已能确认练习模式和生存模式的存在。



斗个你死我活！

强尼(JOHNNY)

居合斩的达人自从最爱的父亲遭生物兵器杀害，便成为“快贼”，努力拯救弱者。就算该弱者是生物兵器也不例外……





↑效果华丽的2招强力技激突。强尼的居合斩和纱梦的回转踢同时发动，迸出火花。



藏土缘纱梦(JAM)

见习厨师。企图取得这次的奖金，开间自己的店。以灵敏的动作和不拿武器的独特中国拳法应战。



威诺姆(VENOM)

幼时被暗杀组织收养，誓死效忠将自己当作心腹的查特。将台球技巧融入实战。



御津暗慈(ANJI)

拥有单纯的日本人血统，为了报复操纵生物兵器毁灭日本的“那个男子”而到处流浪。以扇子为武器，展现舞蹈般的战斗方式。

↓威诺姆在空中配置台球的球，暗慈演出华丽的舞蹈。





玩具总动员

特别版之三栖海报选集九十年代篇(II)

9月份的第一集是1990年的作品，本期自然是91年的作品了。有些朋友说“好好的电玩杂志为何要登动漫作品的海报呢？”那你就错了。早在本志创刊时就一直将“三栖人”（栖息在动画、漫画、游戏领域中的“动物”）归为重要栏目之一。“玩具总动员”则是将一些与游戏有关的周边予以集结，虽然其中不乏有与电玩搭不上太大关系的作品，但又应了那句话“游戏迷一定是漫画迷”……

——SHADOW PHOENIX



《刚巴和加昂的冒险》TV版后之“大活跃”作品。



原作是大友克洋的《老人Z》。



《机动战士高达F91》，初代制作人员集结作品。



搞笑闹剧《福星小子》。



《魔法阵都市》，麻宫骑亚作品。



《不思议之海的娜迪亚》。



描述东京大空袭的《后面的正面》。



《勇者斗恶龙·丹之大冒险》。



《龙珠Z·超级撒亚人！孙悟空》。



《塔鲁罗托君》Q得十分可爱。



宫崎骏作品《岁月的童话》。

第2次动画炸弹的爆发前夜 1991

游戏新闻眼

特报

scoop

特报 SCOOP 彩色 Wonder Swan 如期发售 30 万台主机被玩家一扫而光

本刊日本专讯 备受瞩目的彩色版 WS 主机"Wonder Swan Color"于 2000 年 12 月 9 日正式发售，发售当日，首批出货的 30 万台主机全部销售一空。BANDAI 表示，目前工厂正在连夜赶制，争取尽快推出主机以满足广大玩家的愿望。

"熬夜排队"似乎已经成了日本电玩迷的惯例，只要有热门游戏或主机推出，狂热的玩家都情愿彻夜排队，等待次日清晨的发售。本次彩色 WS 发卖当然也不例外，在发售前夜日本各地的游戏专卖店就已经出现了排队的人潮，第二天早上，某些卖店前更是排起了 300 多人的长龙，大家的目的只有一个，就是希望能够早早买到彩色 WS 及对应软件"最终幻想"。

据统计，截止到 2000 年 12 月 9 日，彩版 WS 的预约量已经达到了便携机销售史上前所未有的 89 万台。面对如此庞大的预定量，首发的 30 万台主机无异于杯水车薪。由于主机数量奇缺，日本及中国台湾市场上的 WSC 亦开出天价，原定 9999 日元的 WSC 与 FF 同捆版竟然被炒到了 15000 日元，奇货可居令许多事先预定的玩家叫苦不迭，不少狂热的 FF 迷只得花高价将主机买回家。

面对货源紧缺的现象，BANDAI 表示，导致主机产量不足的主要原因是液晶显示器及半导体元件的短缺。他们现已加紧生产，争取在 2000 年 12 月中旬第二批出货，尽一切努力确保 2000 年内出货 60 万台，今年 3 月前出货 120 万台主机的销售目标，在强敌"Game Boy Advance"发售前站稳脚跟。

结稿前得到消息称，作为 WSC 最亲密盟友的史克威尔计划在今年 3 月份发售"最终幻想 2"，目的是对抗同期发售的 GBA，进一步带动彩色 WS 的销量。



←Wonder Swan 是根据已故的天才制作人横井军平的构想开发的便携机，能够以横纵两个方向游戏，而且机体轻薄，易于手持。在彩版主机推出前，黑白版 WS 销量已经突破 160 万。

软件 SOFTWARE 世嘉举办重要发表会 "莎木 2"呼之欲出？！

本刊讯 近日，SEGA AM2 研在 DC 超大作"莎木"的官方网站上公布了一则消息，为了感谢玩家对"莎木 一章"的支持，SEGA 将于 2001 年 1 月 22 日～1 月 29 日在日本的东京、大阪、名古屋、福冈和札幌举办一场名为"莎木 THE MOVIE"的活动，届时将发布关于"莎木"的最新消息，并以大屏幕展示"莎木"的精美画面。

看这阵仗，跟 1998 年底 SEGA 为"莎木一章"举办的发表会极为相似，因此业内人士推断，"莎木 2"的消息可能就在这次的活动中发布。另有传闻称，"莎木 2"已经确定在 2001 年第三季度推出，有六盘 GD-ROM 的超大容量。除画质进一步提高外，QTE 事件及 Free Battle 动作模式也有显著增加。

事件 EVENT 世嘉进军印度市场 SONY 紧随其后

本刊讯 2000 年 11 月 21 日，世嘉与印度最大的网络开发公司 SPA.Enterprises 达成了在印度国内发售 DC 的协议，并将发售期确定在 2000 年 12 月。

近年来，印度的 IT 行业发展迅猛，对网络关联产品的需求量很高，因此世嘉认为搭载强大网络功能的 DC 必将受到印度消费者的青睐。世嘉计划在 2001 年于印度市场销售 12 万台 DC 主机，到 2002 年底达到 100 万台的销售目标。

无独有偶，继 DC 登陆印度市场后，SONY 也宣布在 2001 年在印度推出 PS 主机(不具备网络功能)和 VAIO 电脑，争取在 2003 年时使 SONY 成为印度电子产品市场的三强之一。

软件 SOFTWARE

"最终幻想 X"主题歌制作完成 FF 最新作开发工作顺利进行中

本刊讯 SQUARE 的招牌大作"最终幻想 X"的开发工作已经进入了扫尾阶段。根据其官方网站的消息,"FF 10"的主题曲歌词已全部完成,而担任制作的正是 FF 系列的首席配乐大师——植松伸夫。为了获取进一步的情报,日本产经新闻于近期走访了 SQUARE 本部,对社长铃木尚进行了专访。

社长铃木尚认为,2000 年 3 月底前 PS2 应该能够顺利实现全球出货 1000 万台的预期目标,日本国内甚至可能达到 500 万台的销量,而其中 50% 的 PS2 玩家也许会购买这款跨时代的大作。如此一来,"FF 10"不但极有可能成为 PS2 上第一款突破百万套的游戏,达到 250 万套的销售成绩也将不费吹灰之力。

回想 1997 年,FF7 就曾令 PS 从 32 位主机的混战中轻松脱身,一骑绝尘。今天,SQUARE 和 SCE 同样寄希望于 FF10,希望她能像"FF7"一样带动主机销量激增,成为决定业界优胜劣汰的上帝之手。

另一方面,SQUARE 公司于 11 月 17 日对外正式发表,预定于 2001 年春季开始进行的网络事业"PlayOnline",由于周边环境等原因,将改为 2001 年冬季开始实施,次年春季正式提供服务。这样,配合 PlayOnline 完全在线的"最终幻想Ⅺ"软件发售日也将随之后延,改在 2002 年初发售。

另据结稿前得到的消息称,SQUARE 将在 2000 年 12 月 23 日 ~ 24 日由日本集英社举办的"JUMP PFastral"展览会发布一些新作的最新信息,相信"最终幻想 10"也会在其中,届时请各位读者留意本刊的追踪报导。



↑日刊"ファミ通"透露的 FF10 的开发画面。

事件 EVENT

XBOX 再获技术支持 OMRON 公布最新 3D 技术

本刊讯 11 月 29 日,日本 OMRON 公司与美国 Imatic 公司共同出资成立了子会社"Imatic JAPAN",并公布了最新 3D 技术"互动虚拟视觉动画"(Interactive Virtual Video Animation)。

这种名为"IVVA"的新型 3DCG 技术能让使用者轻易地制作出一般 CG 动画难以表现的人物表情,而不需要动用昂贵的面部动态捕捉系统,使用者只要用数字相机拍摄模特面部,"IVVA"便能自动辨认出被拍摄者的五官的特征,从而节省大笔开发费用与制作时间。

另外,"PUBLISHER"程序能让使用者在极短时间内把真人面部细节用数码相机拍下来的资料输入计算机,实时生成一模一样的 3D 立体模型;而另一套程序"MOVIDO"能用数码像机把真人的动态扫描进计算机里,令计算机中的 3D 人物能即时产生相对应的动作。

Imatic 表示,"IVVA"将在 2001 年作为商品化推出,届时不单是游戏、移动电话、3D 网络聊天室、虚拟激光投影舞台、甚至电子提款机等各领域都将应用该项新技术。值得注意的是,微软新主机 XBOX 也将把"IVVA"技术整合到开发工具"XDK"中,那样开发 XBOX 游戏将会变得更为便利。



→微软的 XBOX 果真能表现如此逼真的画面效果吗?令人期待!

事件 EVENT

软件商就是上帝 新主机纷纷降低权利金

本刊美国专讯 根据一些北美软件商透露,微软新主机 XBOX 与任天堂新主机 GAMECUBE 的软件权利金,都将低于现今所有已经发售主机的版权费,大幅降低了软件开发的风险。

以 PS2 为例,为 PS2 开发游戏的软件商缴纳给 SONY 的权利金大约为每张光盘 9 ~ 10 美元,这个价钱几乎与 GAMECUBE 的权利金持平,但 NGC 会有更大的回旋余地,一些主力厂商将享有更加优惠的待遇。财大气粗的微软自然也不甘示弱,微软不但对软件研发工具"XDK"精雕细琢,力求为软件商营造最为便利的开发环境,其收取的软件权利金也明显低于其他竞争对手,每张光盘仅为 8 美元。虽然乍看起来 XBOX 的权利金比 PS2 只低了 1 美元,但积沙成塔,同是销量 100 万份的游戏,XBOX 的软件开发商就比 PS2 的软件开发商少投入 100 万美元!这对于精打细算的软件厂商而言可说是非常受用,尤其是像史可威尔这样握有白金大作的游戏厂商,XBOX 的诱惑力是不言而喻的。

事件 EVENT

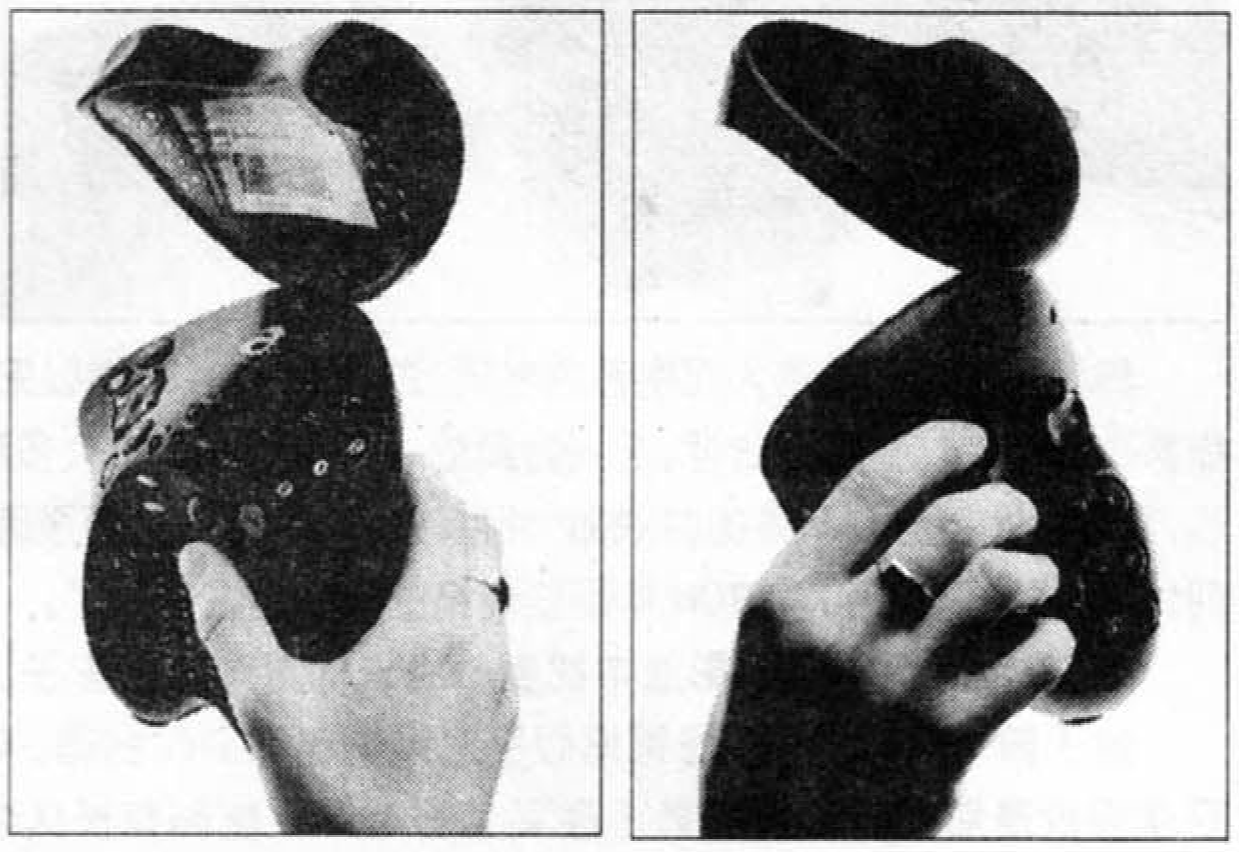
主机性能好象八爪鱼 XBOX、PS2 均能播放 MP3

本刊讯 日前,Nvidia 公司开发的"NCPX"为 XBOX 提供了 MP3 播放功能,使 XBOX 在多媒体功用上更加前卫和全面。然而,SONY 也当仁不让。エルゴソフト公司近日宣布,其与曾为 DC 开发浏览器的 PLANETWEB 公司结成业务合作伙伴,首先将于 2001 年 3 月推出价格低廉的 PS2 专用 MP3 播放软件。此外,PLANETWEB 公司也于宣布当天展示了 PS2 专用网络浏览器。该浏览器界面优美;配备专用放大镜机能,文字效果中上;支持完全手柄操作。并且此浏览器支持多种流行插件,在浏览带有动态特效页面时将不受限制。最重要的,该软件支持 WAV 及 MP3 格式文件!如此看来,PS2 在网络与影音播放方面将不逊色于 XBOX。当年微软以捆绑 IE 的策略战胜 NETSCAPE,未曾想如今在面对 PS2 时优势甚微。

外设 ACCESSORY　百余个按键囊括多种功能　史上最复杂的游戏手柄诞生

本刊讯　一种号称史上最强的多功能控制器，日前在一家名位 Alphagrip 的美国公司的开发室中诞生了，其眼花撩乱的功能和纷繁复杂的按键让人啧啧称奇。

根据开发人员透露，这种新型控制器不仅综合了电视遥控器、DVD 遥控器、电话、轨迹球、键盘等多种遥控器的功能，还可以当作 PS2、XBOX 等次世代主机的手柄使用。由于功能过于繁琐，该控制器上的按键数量同样是史上最多的，竟然多达 100 余个。不过如此复杂的按键会不会导致操作的不便呢?令人心存疑虑。看来只有等到这种新型控制器发售后方见分晓。



→不仅功能广、按键多，这款号称最强的控制器还能与专用的液晶显示屏连接。

事件 EVENT　SEGA 巨额亏损二百八十亿　上市公司销售业绩倒数第一

本刊讯　日本经济新闻近日公布了日本所有 1916 家股票上市公司在 2000 年 9 月期的财务报表，结果 SEGA 以 282 亿日元的巨额赤字居位日本所有股票上市公司亏损的第一位，第二名是日荣，第三名是饱受食物中毒事件困扰的雪印乳业（赤字 244 亿日元），第四名是理光与三菱汽车(都是赤字 232 亿日元)。

在获利方面，位居第一名的公司是日本电信电话公司(NTT)，盈利 6130 亿日元，第二名东京电力，第三名 NTT DoCoMo，第四名丰田汽车，第七名本田技研工业。半导体方面日立制作所排第 11 位、东芝排第 17 位。全日本收益 1000 亿日元以上的上市企业共有 20 家。

特报 SCOOP　PS2 硬件依旧难产　欧美玩家热情不减

本刊讯　目前，美国的 PS2 销量已经突破了 75 万台，与当初发售时的状况相似，仍然是供不应求。SCE“每周供应 10 万台主机”的许诺与她所欠的订单相比，可谓是“杯水车薪”。

另据最新消息，与美国 PS2 疯狂热卖一样，澳洲玩家对当地 PS2 的上市也极为捧场。11 月 30 日晚 12：00 整，当首批六万台 PS2 终于出现在如饥似渴地玩家面前，立即被瓜分一空。与此同时，欧洲已经进入更为严重的缺货状态，尽管首发的游戏数量由 33 款剧减为 16 款，但各方面的定单仍像雪片一样飞来，其中尤以英国为甚。由于玩家对 PS2 的预定量大大超出 SCE 的预想，所以，大部分主机都被调往英国救急，其他国家所分到的主机则非常之少。

可以肯定 SCE 目前已是忙得不可开交了。如何处理店家送上的大批订单是 SCE 急需解决的问题。

与欧美方面的情况形成鲜明对比的是日本市场。由于 PS2 游戏开发上的困难，厂商推出游戏的数量和速度均不尽如人意，导致主机销量大幅下滑，好在其同胞 Psone 一跃而成为前一段时期市场上的销量冠军，令 SCE 稍感欣慰。

事件 EVENT　街机双雄并肩作战　合力挽回低迷势头

本刊讯　根据日本经济新闻报道，由于目前街机市场不景气，日本两大街机厂商 SEGA 与 NAMCO 将展开合作，集两者之力共同拓展市场。

NAMCO 将把旗下经营的街机中心礼品贩卖业务委托给 SEGA 的子公司来负责，并计划针对 SEGA 的街机中心提供比较受欢迎的游戏，以利增加营业收益。此外两家公司也将关闭一些营业状况不甚理想的游戏中心，提高各自企业的经营效率。而此方案也让另一家较大规模的街机厂商 TAITO 很感兴趣并有意加入。

目前 SEGA 与 NAMCO 经营的大型街机中心占日本市场的 50％以上，这次两家公司强强连手，对各自的经营应该会有所帮助。SEGA 也希望到 2001 年 3 月时，街机部门能够达到 600 亿日元的营业额；而到 2002 年 3 月，NAMCO 委托的部分能达到 100 亿日元的业绩。

事件 EVENT　“生化危机”走上电影银幕　电影与游戏同名不同戏

本刊讯　根据美国好莱坞的消息，改编自 CAPCOM 同名游戏的电影“生化危机：惊爆点”（Resident Evil：Ground Zero）的女主角，已经确定由“第五元素”的女主角米拉·乔娃维奇（Milla Jovovich）担纲，而导演是曾经执导“兵人”、“惊爆地平线”等影片的保罗·安德森（Paul Anderson），由华纳电影公司负责制作。

虽然这部耗资 4000 万美元的电影也以“生化危机”命名，但电影版的内容却与同名游戏风马牛不相及。游戏版主要是描述巨型企业伞公司(Umbrella)制造出了恐怖的 G 病毒，这种病毒能令感染后的生物巨大化或变成僵尸，从而造成生化危机；而电影版则是描写一群军事精英为了拯救世界，摧毁“红色女王”的疯狂计划，避免致命病毒扩散的冒险，实在是同名不同戏。



↑“第五元素”中满头红发的米拉给观众留下了深刻的印象。

索尼——游戏业大萧条的祸根？

文/特约撰稿人 王骏生

游戏业似乎真的萧条了。

今年秋天的东京游戏展，三大厂商缺席，参加厂商、展示游戏和参观人数创了有史以来的最低。而一度叱咤风云的 PS2，在品尝了发售首月的甜蜜之后，销售势头便逐渐走低，周销量甚至不及 PSone。至于与之相配套的软件，其销量也远远不及业界的预想，最走红的 R5 不过只卖出了 75 万套——那还是与主机同时发售的软件。其后包括“GUN GRIFFON2”这样的大作，普遍只有 10 多万的成绩，与日本国内接近 300 万的主机拥有量完全不成比例。被 SQUARE 寄予厚望的 FF9，则成了在 PS 上发售的销量最少的一代 FF，大批光盘因厂商和销售商对市场的错误估计而滞存小卖店中。

如果说这单单只是日本国内的独有风光，那似乎还算不上什么。然而，翻开 PS2 在美国发售的辉煌看看，却让人产生了更强烈的悲哀的预感：软件与主机的搭配比居然不到 1 比 1.5，与 PS2 同时推出 40 多个软件，居然没有一个上得了 20 万的销量！抛开销售额与当初的 DC 发售相比，PS2 显然是只有退步而不是进步。

业界的萧条已经如斯，寒冬似乎已不可避免的要迫临了。

在个人的记忆中，这似乎是游戏业第一次真正意义上的萧条。91 年 MD 与 SFC 争辉、94 年 PS 和 SS 对决时的刺激和辉煌，仿佛已经离我们很久很久了。游戏业现在完全归于平淡，而这个平淡已完全扼杀了游戏应该有的创意、灵感和独有的风格。在这样的环境之下，萧条的到来在所难免。

必须而且应该为此担负责任的，只有索尼。索尼把商业因素过多地导入游戏领域，在自己攫取了大量利润的同时，也为整个业界掘下了坟墓。

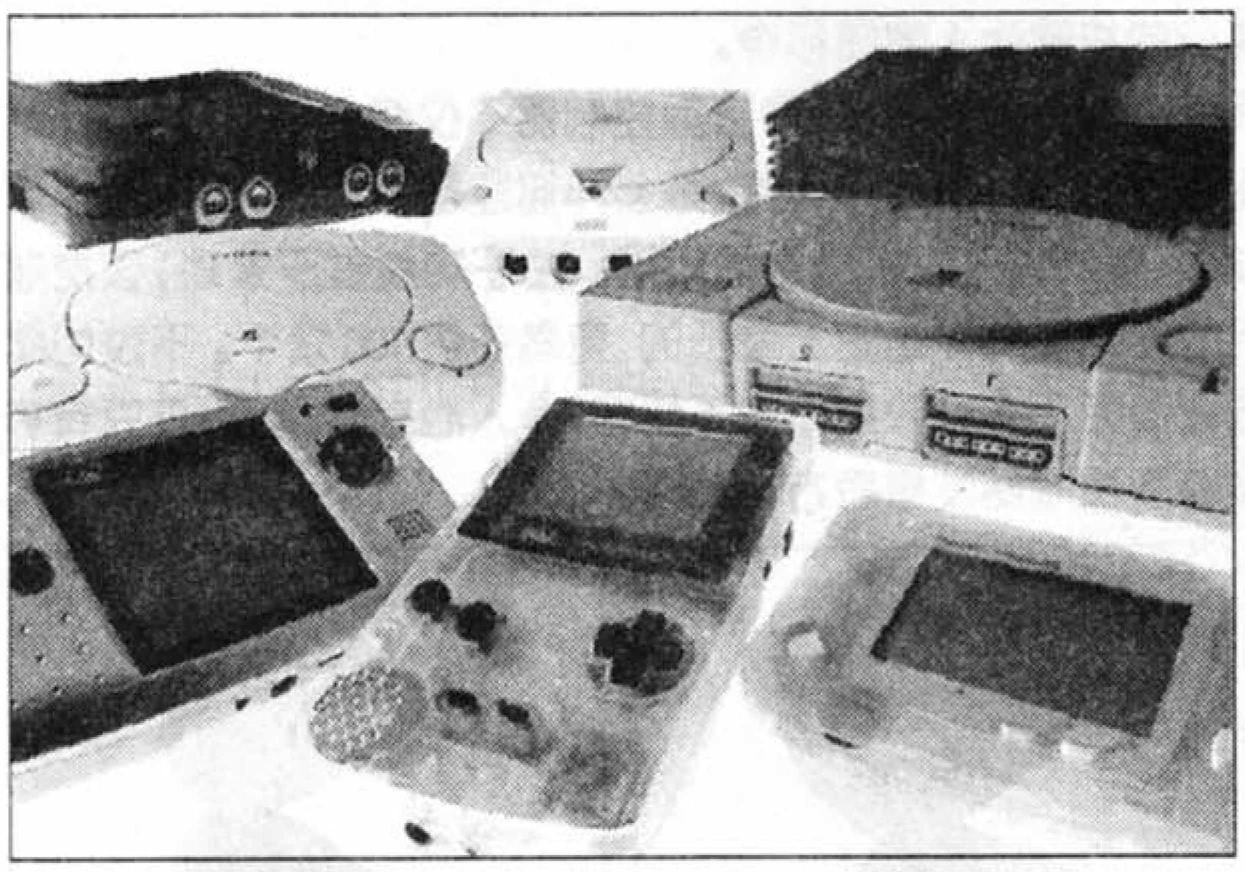
这决非危言耸听。

索尼之所以能够以 PS 取得前所未有的成功，在于它没有把游戏当作游戏来操作，而是把游戏庸俗化和通俗化，以满足普通消费者的需要。无可避免的，在这种指导思想下诞生的主机，其对应的游戏也会逐渐向满足消费对象需求的方向大力发展着。也就是说，在 PS 逐渐普及并成为市场上的主力之后，游戏并没有变得越来越好玩，而是越来越媚俗了。游戏开发商为追求利润而被受众所驱动，不得不改变自己的思想方式和产品类型，现代游戏的模式和表现方式，已经与以前大相径庭。

从真正的意义上来讲，没有经过 FC、MD、SFC 时代的玩家，并不能算作真正的游戏玩家，充其量只能算做一些“伪玩家”（这里没有任何贬义）。被 PS 吸引到游戏中来的这些“伪玩家”，对游戏性本身的理解非常简单，追求的是声光效果和刺激的感觉，或者是貌似深奥实则肤浅的 RPG 故事情节。他们对“怎样的游戏才好玩”并没有太多的认识，一个没有动画、没有音乐的游戏会使他们十分厌烦。

是 PS 把他们带成了现代游戏消费群的主流，他们也正是现代游戏消费群的主流。但是可悲的是，他们却无法承担起这个主流的重任——或者说，他们根本不是一个稳定的消费群体。

索尼比较成功的地方是依靠 PS（注意这里是 PS 主机，而不是哪个游戏）在一定时期内稳定了这个流动性非常强的消费层，与世嘉和任天堂的游戏迷不同，PS 的消费层是变化最大、最不可靠、最冲动、也最容易受环境和宣传左右的。他们能够选择 PS，也会因为同样的原因抛弃 PS；他们会在某一时间内喜欢某些游戏，也会很快地对这些产品嗤之以鼻。



←各机种上推出的游戏越来越多，但销量百万级的大作却越来越少……

熟悉日本游戏业的人可能都会发现，进入 90 年代末期以来，凡是能够在 FAMITON 上获得好评、进入金殿堂、银殿堂的游戏，大多销量一般，然而许多得分并不高的游戏却大行其道。这其中的主要原因，就是现代玩家群，已经与 FAMITON 中那些传统的玩家相去甚远了。

其实，我们可以在电影业中找到一点现代游戏业的影子。

对于普通大众来说，好莱坞似乎已经是电影的代名词，电影似乎就应该是那样的。然而真正意义上的电影，能够有长久生命力的，并不在洛杉矶，而在欧洲。只不过好莱坞的星光太耀眼，把大多数人的眼睛都蒙蔽了而已。而普通的消费者，在好莱坞俗套的狂轰滥炸之下，感到了那么一点无聊和贫乏，以至对整个电影业都有了一点反感和抵触。

索尼就是游戏界的好莱坞。真正的游戏并不属于它，然而它却以量取胜，取得了说话的权利。

这实在是游戏界的悲哀。

游戏注定是不能够被俗化的，就好像被俗化的电影会很快让人感到无聊一样。索尼为了暴利而急功近利，不但打击了自己的对手，也为自己种下了祸根。秋风已经吹起，而我们所担心的，是那随后而来的寒冬。

而这世界，本来可以很温暖的。

特报 SCOOP

业界老店故技重施 GAMECUBE 推迟发售？！

本刊讯 一则未证实的消息称，原计划在 2001 年 7 月于日本首发的新主机 GAMECUBE 将无法赶在年内推出，任天堂已将其发售日推迟至 2002 年。

这是美国游戏杂志“Next Generation”所透露的消息，根据 Next Generation 的说法，NGC 延期发售的主要原因是 GAMECUBE 的程序开发难度超过了任天堂的最初设想，为了避免出现软件难于开发的尴尬局面，任天堂不得不将 NGC 的发售日后延。

目前，任天堂并未对这则传闻做出任何官方反映，其官方网站上仍表示 GAMECUBE 将在 2001 年七月于日本推出，2001 年 10 月在欧美地区推出。不过，以任天堂的一贯作风看，NGC 延期发售倒也在情理之中，只不过到了 2002 年连 XBOX 都已经发售，PS2 的销量也将再创新高，GAMECUBE 的胜算恐怕要降低很多呢！

特报 SCOOP

世纪末大盘点 游戏主机最新出货量统计

本刊讯　12 月初，日本游戏周刊“ファミ通”公布了各游戏主机的出货数量(统计时间截止到 2000 年 9 月)。其中最为引人注目的自然是搭载了 DVD 播放功能 PS2，自 2000 年 3 月 4 日发售至同年 9 月，PS2 的销量已达 352 万台，相当于 PS 发售初期一年的销量，势头之猛令人咋舌。接着是 GB，之前我们曾报道过 GB 的全球销量突破 1 亿台的消息，而据最新的调查表明，仅从 2000 年 3 月到 9 月在日本国内就卖出了 138 万台，可谓实力强劲。至于其他主机的销售情况请读者参看表格。

游戏主机最新出货量统计
(统计截止至 2000 年 9 月)

地区	机　种	销　量	发　售　日
日本	GAME BOY(含 GBC)	2953 万台	89 年 4 月 21 日
	NINTENDO 64	536 万台	96 年 6 月 21 日
	PLAYSTATION(含 PSO)	1793 万台	94 年 12 月 3 日
	PLAYSTATION 2	352 万台	2000 年 3 月 4 日
	DREAMCAST	195 万台	98 年 11 月 27 日
	NEOGEO POCKET(含 NGPC)	60 万台	98 年 10 月 28 日
	WONDER SWAN	160 万台	99 年 3 月 4 日
海外	GAME BOY(含 GBC)	7549 万台	——
	NINTENDO 64	2501 万台	——
	PLAYSTATION(含 PSO)	7592 万台	——
	DREAMCAST	587 万台	——

事件 EVENT

电影与游戏双管齐下 坂口博信再获个人成就奖

本刊讯　继 2000 年 E3 大展上荣获「终身成就奖」后，史克威尔副社长坂口博信又在 2000 年 12 月 7 日获得了本世纪最后一届「多媒体荣誉奖」。该奖项是为奖励对日本电影、音乐、计算机 CG、游戏等领域作出杰出贡献的制作人而设立的，此次坂口博信受奖，也是游戏制作人第一次获此殊荣。

坂口博信于 1982 年加入史克威尔，1987 年推出了第一部「最终幻想」，其后一直担任 FF 系列的总监制，缔造了「最终幻想」、「超时空之钥」等众多脍炙人口的大作游戏，而预计 2001 年夏上映的全 CG 电影「最终幻想·内在幽灵」(Final Fantasy: The Spirits Within)是其涉足影坛的处女作，无论影片能否在商业利益上获得成功，该片都将凭借前所未有的视觉效果在电影史上写下光辉的一页。坂口博信获得本届「多媒体荣誉奖」可谓众望所归，当之无愧。

在游戏方面，N64 年度大作「塞尔达传说·姆吉拉的假面」获得了最佳娱乐软件奖，此前，只有 SCEI 的「随身玩伴」和任天堂的「超级马里奥 64」获此殊荣。

新　闻　短　波

北美“莎木”销售势头看好

美版“莎木”在 2000 年 11 月 11 日登陆北美，除游戏标题变更为“SHENMUE”外，游戏中的配音也全部聘请美国配音人员担当，因而受到北美玩家的欢迎。发售当日，SEGA 在北美的大型电玩专卖店“Software Etc”前，举办了著名游戏制作人铃木裕的签名会，有 400 多名玩家到场，气氛相当热烈。另据美国 PC DATA 游戏销量榜显示，美版“莎木”发售后立刻登上了销售榜首位，先前热卖的 GBC 软件“口袋妖怪·金银”和 PS2 软件“NFL 2001”只得退居其次。不过截止至发稿前，本刊也没有得到“莎木”在北美的确切销量，还请读者留意续报。

“铁拳 4”今年 3 月推出?

有消息说，NAMCO 将在 3 月推出使用 PS2 互换基板“System 246”开发的 3D 格斗新作“铁拳 4”，但该消息未得到任何官方证实。

北美 DC 的 DVD 美梦破灭

SEGA 美国分公司日前表示，在 2000 年 E3 大展上展示的 DC 用 DVD 周边的开发计划已宣告终止。但欧洲 SEGA 仍将推行“DC 主机 + DVD 播放机”的促销活动。

CAPCOM 公布财务报表

近日，CAPCOM 公布了 2000 年 9 月期财务报表，在营业额提高的情况下，收入反而减少。收入减少的原因在于街机游戏产量的减少(开发问题)。但 DC 版“生化危机代号：维罗尼卡”收入颇丰，而 PS“龙战士 4”和“恐龙危机 2”也有着不错的收益，从而将收益维持在一定水平上。

日本 PS2 主机销量裹足不前

根据日本产经新闻统计，日本全国 3500 家游戏小卖店资料显示，目前 PS2 主机销售势头已经由火暴逐步趋于平缓，在 11 月第 3 周中(11 月 13 日～11 月 19 日)，PS2 甚至被任天堂的彩色 Game Boy 挤下了销售榜冠军的宝座，仅居第三位，销量甚至不及同胞兄弟 PSone。这也是 PS2 自 5 月中旬连续 28 周蝉联日本游戏硬件销售冠军以来，第一次失去了畅销主机的姿态。看来缺少了大作的刺激，再先进的游戏主机也无法讨到玩家的欢心。在供不应求的表面现象背后，PS2 的困难已初见端倪。

SEGA 公布 2000 年 9 月期财务赤字

SEGA 日前公布 2000 年 9 月期财务报表，因日本 DC 主机气势低迷(上半年 DC 日本与欧美总出货 106 万台)与欧美 DC 主机降价(降价造成减收 185 亿日元)的双重影响，造成公司营业额降至 1195 日元(预计 1330 亿日元)，税后亏损 325 亿日元，连续四年出现赤字。同期母公司 CSK 税后亏损 135 亿日元，预计全年度亏损 120 亿日元。

“GT3”发售日确定

近日，SCE 在记者招待会上透露，游戏史上销量最大的赛车游戏的续作“GT 赛车 3”已经确定在 2001 年 2 月 15 日发售。

任天堂获利增长

日前，任天堂公布了 2000 年 9 月期的财务报表。该公司虽然面临日元升值、N64 游戏销售迟缓的困境，但凭借 GBC 主机与游戏的热销，任天堂的获利仍在不断增长，本期税后获利达 4.6 亿美元，其中 GBC 所占份额为 70%。对于 2001 年 3 月底财务预期，任天堂乐观认为因北美“金银”的发售，会比去年同期成长 46%。

2001 年“春季电玩展”开幕日期确定

日本计算机娱乐软件协会(CESA)日前宣布，2001 年春季东京电玩展已定在 2001 年 3 月 30 日～4 月 1 日举办，地点仍在东京海滨幕张国际展览馆。

“FF9”热销导致 SQUARE 网站超负荷

为配合美版“FF9”发售，EA·SQUARE 专门在北美“PlayOnline”网站上设立了“FF9”的攻略专区。由于其中有详细的攻略和隐藏道具信息，吸引了大批玩家前来查询，结果导致了服务器超负荷死机。为此，SQUARE 关闭了“PlayOnline”网站 24 小时，

以修复服务器。看来“FF9”在北美的销路应该不错。

“饿狼传说”的原班人马也已另起炉灶

先前本刊曾报导过日本一家新游戏公司 Breeza Soft 将接手“KOF”最新作的开发工作，现在又有消息说“饿狼传说”的原班人马也已另起炉灶，继续从事“饿狼”的新作开发。据说，SAMMY 正在与一家名为 Teinps 新公司携手，开发一款对应 NAOMI 基板的格斗游戏，而 Teinps 公司正是由原 SNK“饿狼传说”的开发小组成员构成，因此无论这款游戏是不是“饿狼”的续作，都同样值得广大格斗迷期待。

加拿大的“FF9”出了个小错误

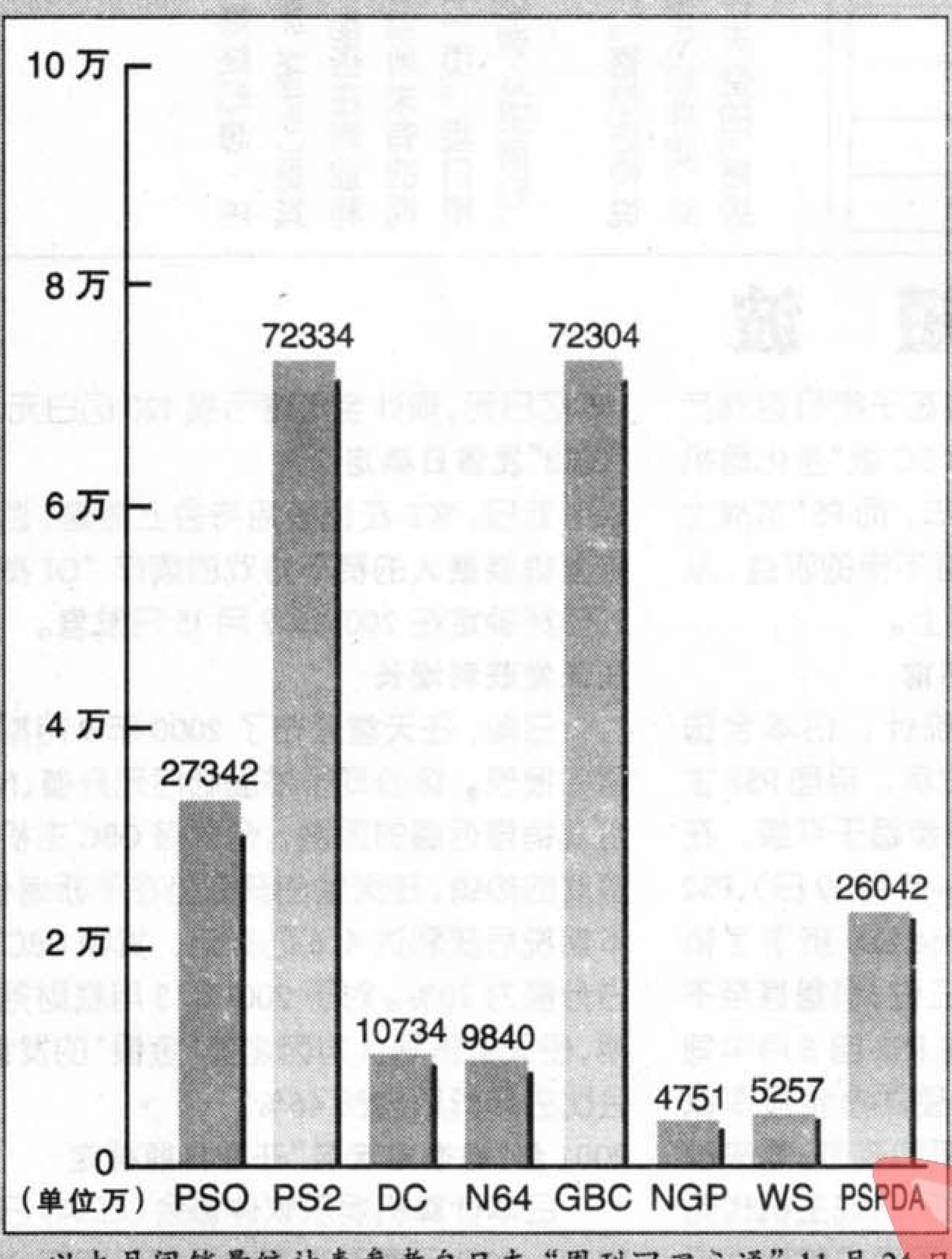
SQUARE 超大作“FF9”终于在北美地区推出。但因为一个小错误，致使加拿大引发抗议风波。加拿大英语区与法语区彼此之间缺乏交流，可北美版“FF9”全部为英文版，不过有些游戏的说明书竟是法文的。面对加拿大玩家的责难，EA · SQUARE 不得不公开道歉，并允许玩家到各专卖店交换有问题的软件。

NAMCO 公布财务赤字

根据 NAMCO 公布的 2000 年 9 月期的财务报表显示，该公司在本期出现了 35 亿日元的赤字，而导致亏损的主要原因是欧美游戏市场的销售低迷。NAMCO 预估 2001 年 3 月将有 21 亿日元赤字，2000 年全年度最终税后决算数字目前尚未公布。

日本市场游戏主机月间销量表

（统计时间 10 月 23 日～11 月 14 日）



以上月间销量统计表参考自日本“周刊ファミ通”11 月 24 日号至 12 月 15 号 4 期杂志。

～机种名称缩写对照表～

- PSO：PS ONE，PS 的便携式主机；
- PS2：PLAY STATION 2，SONY 推出的 128 位电视游戏机；
- DC：DREAMCAST，SEGA 推出的 32 位电视游戏机；
- N64：NINTENDO 64，任天堂推出的 64 位电视游戏机；
- GBC：GAMEBOY COLOR，任天堂推出的 8 位彩色手掌机；
- NGP：NEOGEO POCKET COLOR，SNK 推出的 16 位彩色手掌机；
- WS：WONDER SWAN，BANDAI 推出的 16 位黑白手掌机，
- PS PDA：POCKET STATION，SONY 为 PS 推出的 PDA。

可以把 PS2 存档考到 PC 上的神奇周边

由于目前 PS2 游戏缺乏，因此玩家对记忆卡的使用并不频繁，但鉴于 PS 记忆卡容量有限的弊端，日本一家不知名的制造商发表了可将 PS2 存档保存到电脑硬盘的周边设备。这样一来，玩家不但可以减少记忆卡购买量，还可能对存档进行修改。这项周边设备的售价为 5680 日元，预计 2000 年 12 月中旬推出。

SONY 将赞助欧洲足球联赛

为了强攻年底销售战役，各大游戏厂商都在极力宣传自己的产品。日前，SONY 公司表示将赞助欧洲足球联赛，并同时推出 PS2 的促销广告。SONY 预计在英国的著名电视频道上推出 8 个电视广告，用超现实手法来表现 PS2 的强大性能。这个系列广告片定名为“Pilgrimage”，由著名的国际大导演大卫 · 林区执导。

买电池可得 GBA！

享有国际声誉的松下公司为了替该公司生产的电池做宣传，将在日本举办一场名为“买电池得 GBA”的促销活动。从活动的标题就可看出，奖品是计划在 2001 年 3 月 21 日发售的任天堂 32 位掌机 GBA。对于日本玩家而言，这项促销活动无疑有着巨大的吸引力。

玩家集资开发下一代《樱大战》？

有传闻说，SEGA 也将仿效 KONGAMI，以游戏基金会的形式为其知名游戏“樱大战”的续作募集制作资金。不过目前 SEGA 并未对这则传闻做出任何官方反映。

SQUARE 公布 2000 年 9 月期财务报表

SQUARE 在 2000 年 11 月 17 日公布了 2000 年 9 月期的财务报表，税后纯利 22 亿日元，较去年同期 13 亿日元的赤字有了很大改善。这主要归功于超大作“Final Fantasy 9”在日本 282 万套的销售佳绩。同时，史克威尔预测 PS2 游戏“保镖”、“FF10”两作的合计出货量应该达到 300 万套。（有关“FF10”的消息请读者参看本期‘新闻眼”的详细报道）

史克威尔创办网上杂志

SQUARE 宣布与日本知名出版社集英社共同出资成立新公司，通过 SQUARE 的“Play Online”推出收费网络杂志。《周刊少年 JUMP》等集英社的人气漫画周刊也将在“Play Online”上出现，届时消费者只要通过“Play Online”就能阅览最新最快的实时网络杂志。

KOEI 财务状况喜人

据 KOEI 公布的 2000 年度 9 月期的财务报表显示，该公司在本期取得了增长 128％的骄人成绩。KOEI 的营业额为 92 亿日元（增长 45％），税后净利为 35 亿日元（增长 128％），而获利激增的主要原因是 PS2 软件“决战”、“真三国无双”的热销。

音速刺猬全线出击

为了庆祝“索尼克”这一形象诞生 10 周年，SEGA 最近宣布将在 DC 主机上推出一款索尼克精选集“索尼克 X”，该精选集将收录 MD、GAMEGEAR、SS 以及 DC 上的所有“索尼克”游戏。同时，DC 大作“索尼克大冒险”的续作也即将在 2001 年上半年推出，其试玩版会附带在“梦幻之星网路版”中于 12 月 21 日发售。而“索尼克大冒险 3”也进入了企划阶段。

机器猫加盟 DC

SEGA TOYS 日前宣布，改编自藤子不二雄知名漫画的冒险游戏“机器猫”将于明年 1 月 25 日发售。在这款游戏中收录了大量精彩动画，并搭配了充满卡通原味的场景舞台和 3D 道具，相信每一位喜欢原作漫画的玩家都能够从中寻找到儿时的纯真回忆。

本期“游戏新闻眼”得到了风林、天师及彩火的大力支持，特此致谢！

2001年1月新作发售情况表

中文名称	外文原名	机种	厂商	类型	发售日
忍者乱太郎 谜题聚会	忍たま乱太郎パズルでパーティー	PS	CULTURE BRAIN	PZG	11日
德比骑师 2001	ダービージョッキー2001	PS	ASMIK ACE ENTERTAINMENT	SLG	18日
风雨来记	风雨来记(ふうらいき)	PS	FOG	AVG	18日
北电子的历史	ヒストリーオブ北电子	PS	MAP JAPON	TAB	18日
1500系列5药的词典	SIMPLE1500实用シリーズVol.05药の辞典~ピルブック2001年版~	PS	D3	ETC	18日
1500系列6鸡尾酒	SIMPLE1500实用シリーズVol.06カクテルのレシピ	PS	D3	ETC	18日
2山佐 梅花牌	山佐Digiガイド・ファウスト	PS	YAMASAINDA	ETC	18日
合金弹头X	メタルスラッグX	PS	SNK	STG	25日
极限格斗冠军	ULTIMATE FIGHTING CHAMPIONSHIP	PS	CAPCOM	FIT	25日
风水入门	风水入门	PS	SUCCESS	ETC	25日
日本职业麻将联盟麻将道场2	日本プロ麻雀连盟公认 道场破り2(廉价版)	PS	NAXAT	TAB	25日
天竺鼠郊游	ハムスターのお出かけ	PS	NAXAT	SLG	25日
主流1500系列模拟商	Major Wave 1500シリーズザ・コンビニ2~全国チェーン展开だ!~	PS	HAMSTER	SLG	25日
主流1500系列真爱游侠	Major Wave 1500シリーズブルーブレイカーバースト~笑颜の明日に~	PS	HAMSTER	AVG	25日
爆烈职业摔角2	エキサイティングプロレス2	PS	不明	SPT	25日
1500系列54保龄球	SIMPLE 1500シリーズVol.54THEバレーボール	PS	D3	ETC	25日
1500系列55掷歉	SIMPLE 1500シリーズVol.55THEダーツ	PS	D3	ETC	25日
坂田吾郎九段连珠	坂田吾郎九段の连珠BPV	PS	CULURE BRAIN	ETC	1月
本格对战将棋-圣	本格对战将棋"圣"BPV	PS	CULURE BRAIN	TAB	1月
天灵	てんたま	PS	KID	LSG	1月
天使娃娃	ANGEL DOLL	PS	讲谈社	ETC	1月
什么是金融道	ナニワ金融道~青木雄二の世界胸算用	PS	讲谈社	TAB	1月
普及版1500系列东京玫瑰女郎	普及版1500日元シリーズLOVE★パラ~ラブリー东京パラパラ娘~	PS	MEDIARING	ETC	1月

中文名称	外文原名	机种	厂商	类型	发售日
街头涂鸦秀(DC网络专卖)	デ・ラ・ジェットセットラジオ(ドリームキャストダイレクト专卖)	DC	SEGA	SPG	1日
超钢战记(DC网络专卖)	超钢战纪キカイオーfor Matching Service(ドリームキャストダイレクト专卖)	DC	CAPCOM	FTG	18日
美式足球2K1	NFL2K1	DC	SEGA	SPG	18日
格斗之蛇2	FIGHTING VIPERS2	DC	SEGA	FTG	18日
海豚ECCO	ecco THE DOLPHIN~Defender of the future~	DC	SEGA	AVG	25日
极限格斗冠军	ULTIMATE FIGHTING CHAMPIONSHIP	DC	CAPCOM	FTG	25日
美少女梦工厂合集	プリンセスメーカーコレクション	DC	NNELIVES	SLG	25日
百剑	ハンドレッドソード	DC	SEGA	SLG	25日
百剑BATA版	ハンドレッドソード@barai版	DC	SEGA	SLG	25日
我是机器猫	ぼくドラえもん	DC	SEGA TOY	AVG	25日
快乐高尔夫2	ゴルフしようよ2新たなる挑战	DC	SOFT MARKS	SPG	1月
西风狂诗曲	西风の狂诗曲(ラプソディー)	DC	SOFT MARKS	RPG	1月

中文名称	外文原名	机种	厂商	类型	发售日
NFL美式足球	マッデンNFLスーパーボウル2001	PS2	EA SQUARE	SPG	11日
太空维纳斯·早安少女组	"スペースヴィーナス"Staming モーニング娘。	PS2	SME	MUG	11日
鬼武者	鬼武者	PS2	CAPCOM	AVG	25日
音乐大作战	テクニクティクス	PS2	ARIKA	MUG	1月
一起去冒险	探しに行こうよ	PS2	SCE	RPG	1月
天空浪漫旅行	スカイオデッセイ	PS2	SCE	SLG	1月
机甲师团J凤凰	机甲兵团J-PHOENIX	PS2	TAKARA	ACT	1月

中文名称	外文原名	机种	厂商	类型	发售日
动物番长	动物番长	N64	任天堂	ACT	1月
现代大战略	现代大战略 Ultimate War	N64	MEDIA FACTORY	SLG	1月
桃太郎传说1-2	桃太郎传说1→2	GB	HUDSON	RPG	1日
纯爱小组	ラブひなパーティー	GB	MADLAS ENTERTANMEANT	SLG	下旬
胜负师传说 哲也 新宿天运篇	胜负师传说 哲也 新宿天运编	GB	ATINA	ETC	下旬
宠物天堂4可爱小猫	なかよしペットシリーズ④かわいい仔猫	GB	MTO	SLG	1月
超级机器人大战COMPACT2第三部	スーパーロボット大战COMPACT2第3部:银河决战篇	WS	BANPRESTO	SLG	18日
SD罪恶工具	ギルティギアプチ	WS	SAMMY	未定	25日
NAMCO明星高尔夫	ナムコワンダークラシック	WS	BANDAI	SPG	中旬
真爱相随	With You~みつめていたい~	WS	SARURAKU	SLG	下旬
真爱相随限定版	With You~みつめていたい~初回限定版	WS	SARURAKU	SLG	下旬
机动战士高达1-SIDE7	机动战士ガンダムVol.1-SIDE7-	WS	BANDAI	SLG	下旬
闪光恋人	FLASH恋人クン	WS	光文社	ACT	1月
王者育成	キングブリーダー	WS	SAMMY	未定	1月

美年达中国电玩榜

本月“美年达中国电玩榜”统计时间为 2000 年 11 月 1 日～11 月 30 日，这期间共收到有效选票 11800 票。

以下排行榜中，“昔”一列中的数字表示该游戏在上期排行榜中的名次；其中“新”表示该游戏第一次上榜，“再”表示该游戏再次上榜。

PLAY STATION 游戏当月排行榜

序	昔	游戏名称	计票
1	1	最终幻想 8 厂商:SQUARE 类型:RPG 发售日:99.2.11	4787
2	2	最终幻想 9 厂商:SQUARE 类型:RPG 发售日:2K.7.7	4116
3	3	生物危机 3・最终逃脱 厂商:CAPCOM 类型:AVG 发售日:99.9.22	3513
4	4	恐龙危机 2 厂商:CAPCOM 类型:AVG 发售日:2K.9.6	2635
5	5	寄生前夜 2 厂商:SQUARE 类型:AVG + RPG 发售日:99.12.16	2596
6	6	实况胜利十一人 4 (KONAMI、SPG)	2025
7	7	超级机器人大战 α (BANPRESTO、SLG)	1911
8	8	实况胜利十一人 2000 (KONAMI、SPG)	1597
9	9	合金装备・索利德 (KONAMI、ACT)	1542
10	10	生物危机 2 (CAPCOM、AVG)	1243
11	11	龙骑士传说 (SCE、RPG)	1201
12	12	勇者斗恶龙 7 (ENIX、RPG)	1115
13	13	北欧战神传 (ENIX、RPG)	856
14	14	99 格斗之王 (SNK、FTG)	758
15	15	最终幻想 7 (SQUARE、RPG)	737

日本家用机新作期待排行榜

序	昔	游戏名称	计票
1	1	最终幻想 X 机种:PS2 厂商:SQUARE 类型:RPG 发售日:预定 2001 年春	2804
2	2	最终幻想 机种:WS 厂商:SQUARE 类型:RPG 发售日:2000 年 12 月 9 日	2682
3	3	永恒传说 机种:PS 厂商:NAMCO 类型:RPG 发售日:2000 年 11 月 30 日	2290
4	4	保镖 机种:PS2 厂商:SQUARE 类型:A.RPG 发售日:2000 年 12 月 23 日	2152
5	5	樱大战 3～巴黎的燃情岁月 机种:DC 厂商:SEGA 类型:AVG + SLG 发售日:2001 年春	1871
6	6	鬼武者 机种:PS2 厂商:CAPCOM 类型:AVG 发售日:2001 年 1 月 25 日	1712
7	7	GT 赛车 3 机种:PS2 厂商:SCE 类型:RAC 发售日:2001 年春	1219
8	8	合金装备 2～自由之子 机种:PS2 厂商:KONAMI 类型:战略谍报 ACT 发售日:2001 年预定	1018
9	9	RPG 工具 4 机种:PS 厂商:ASCII 类型:SLG + RPG 发售日:2000 年 12 月 7 日	949
10	10	罪恶工具 X 机种:DC 厂商:SAMMY 类型:FTG 发售日:12 月 14 日	901

序	昔	游戏名称	计票	序	昔	游戏名称	计票
1	1	最终幻想 8 (PS、SQUARE、RPG)	37976	21	21	合金弹头 2 (ARC、SNK、STG)	4327
2	2	最终幻想 9 (PS、SQUARE、RPG)	30276	22	22	穿越时空 (PS、SQUARE、RPG)	4269
3	3	生物危机 3·最终逃脱 (PS、CAPCOM、AVG)	21030	23	23	'98 格斗之王·梦战斗未结束 (MVS、SNK、FTG)	3977
4	4	恐龙危机 2 (PS、CAPCOM、AVG)	19074	24	24	樱大战 2·望君珍重 (SS、SEGA、AVG+SLG)	3971
5	5	寄生前夜 2 (PS、SQUARE、AVG+RPG)	15668	25	25	最终幻想 4 (PS、SQUARE、RPG)	3645
6	6	世界足球·实况胜利十一人 4 (PS、KONAMI、SPG)	14239	26	26	生化危机·代号维罗尼卡 (DC、CAPCOM、AVG)	2978
7	7	口袋妖怪·金银 (GB、NINTENDO、RPG)	10704	27	27	合金弹头 X (ARC、SNK、STG)	2905
8	8	超级机器人大战 α (PS、BANPRESTO、SLG)	10065	28	28	寄生前夜 (PS、SQUARE、RPG)	2858
9	9	'99 格斗之王·千年之战 (ARC、SNK、FTG)	9903	29	29	仙剑奇侠传 (SS、SOFTSTAR、RPG)	2660
10	10	实况胜利十一人 4 (PS、KONAMI、SPG)	9678	30	30	铁拳 3 (PS、NAMCO、3D-FTG)	2505
11	11	合金装备·索利德 (PS、KONAMI、ACT)	8645	31	31	恐龙危机 (PS、CAPCOM、AVG)	2482
12	12	'97 格斗之王 (ARC、SNK、FTG)	8432	32	32	格兰蒂亚 2 (DC、GAMEARTS、RPG)	2211
13	13	生物危机 2 (PS、CAPCOM、AVG)	7056	33	33	97 格斗之王 (PS、SNK、FTG)	2141
14	14	龙骑士传说 (PS、SCEI、RPG)	5970	34	34	合金弹头 3 (MVS、SNK、STG)	2007
15	15	勇者斗恶龙 7 (PS、ENIX、RPG)	5747	35	35	格兰蒂亚 (SS、GAME ARTS、RPG)	1887
16	16	北欧战神传 (PS、ENIX、RPG)	5422	36	36	大航海时代 4 (PS、KOEI、SLG)	1795
17	17	'99 格斗之王·千年之战 (PS、SNK、FTG)	5019	37	37	R4·山脊赛车类型 4 (PS、NAMCO、RAC)	1791
18	18	最终幻想 7 (PS、SQUARE、RPG)	4626	38	38	SD 高达·G 世纪 (PS、BANDAI、SLG)	1718
19	19	莎木 一章·横须贺 (DC、SEGA、FREE)	4529	39	39	97 格斗之王 (SS、SNK、FTG)	1714
20	20	GT 赛车 2 (PS、SCEI、RAC)	4515	40	40	放浪冒险谭 (PS、SQUARE、AVG+RPG)	1579

Table title: “美年达中国电玩榜”累计排行榜(本榜包括全部次世代主机、掌机和街机)

填写选票的注意事项:A．不要在选票中填写未发售的游戏,否则选票无效;B．依据本刊译名填写游戏名称,热门游戏名称可直接参考本刊“排行榜”;C．一定要在选票上按规格填写清楚真实姓名、地址和邮编。

“FF8”老当益壮,“莎木”终于现身于排行榜!

● 没有办法,史克威尔还是太有人气了。尽管“FF9”无论是在画面上还是在系统上都非常出色,仍是只能将第一的位子让给自己的亲哥坐。说实话,许多玩家的看法都认为“FF8”是7、8、9中最差的,但是从榜上看只能得出“各花入各眼”的结论……

● 街机榜方面,SNK仍是国内的第一。尽管被人收购,许多SNK的拥护者仍旧支持她。但由于国内的街机基板大部分都是盗版的,所以,即便是玩家捧场也无助于SNK。“合金弹头”及“格斗之王”依旧是当之无愧的天王!

● 排行榜上终于有了DC游戏上榜,可见DC玩家在急速的增长中。这次上榜的游戏是人气无双的“莎木”及“格兰蒂亚2”,都是极品之作。虽然在日本销量并非特别令人满意,但显然这些都不会影响到我国玩家对游戏的热爱。“莎木”就不用说了,看看每期杂志下面的玩家评语即知游戏的出色程度;而“格兰蒂亚2”这部游戏无论在各方面均是年内最出色的。这两款游戏目前的排名并非十分靠前,但好游戏是不怕寂寞的,它们必定后劲十足,而且相信今后会有更多的DC游戏上榜!

● 年底年初是游戏推出速度最疯狂的时候,尤其是PS及DC的大作不断。加上PS2的几部重量级游戏的登场,PS2的硬件销量也会再次上升的。另外,新上市的万代彩版WS首批在“FF”的助阵下,被玩家一扫而光,可谓是一大亮点。不过,相信天王任天堂必定不会让其嚣张下去的,同月十四日的“口袋妖怪·水晶”就是一张王牌。从目前的形势看,还没有能与“口袋妖怪”争的作品。这也是值得玩家关注的焦点。相信几个月后,排行榜上必定有一场风斗。



日本家用机游戏当月排行榜	
游戏名称（机种、厂商、类型、发售日）	得票
勇者斗恶龙 7（PS、ENIX、RPG、2K.8.26）	7483
最终幻想 9（PS、SQUARE、RPG、2K.7.7）	4225
不可思议的迷宫 风来西林 2～鬼袭来！西林城～（N64、CHUNSO、RPG、97.1.31）	1380
最终幻想 7（PS、SQUARE、RPG、97.1.31）	1209
异度装甲（PS、SQUARE、RPG、98.2.11）	1074
北欧战神传（PS、ENIX、RPG、99.12.22）	914
格兰蒂亚 2（DC、GAME ARTS、RPG、2K.8.3）	810
心跳纪念品 2（PS、KONAMI、SLG、99.11.25）	801
街（PS、CHUNSOFT、AVG、不详）	791
奥伽战争（SFC、QUEST、S.RPG、不详）	670

日本家用机游戏累计排行榜	
游戏名称（机种、厂商、类型、发售日）	得票
最终幻想 9（PS、SQUARE、RPG、2K.7.7）	34206
勇者斗恶龙 7～伊甸的战士们（PS、ENIX、RPG、2K.8.26）	26738
最终幻想 8（PS、SQUARE、RPG、98.2.11）	15339
心跳纪念品 2（PS、KONAMI、SLG、99.11.25）	14028
最终幻想 7（PS、SQUARE、RPG、97.1.31）	15016
北欧战神传（PS、ENIX、RPG、99.12.22）	9817
塞尔达传说·时之笛（N64、NINTENDO、A·RPG、98.11.21）	8516
口袋妖怪·金、银（GB、NINTENDO、RPG、99.11.21）	7830
超级机器人大战 α（PS、BANPRESTO、S·RPG、2K.5.25）	7586
异度装甲（PS、SQUARE、RPG、97.2.11）	7091

街机游戏当月排行榜	
游戏名称（基板、厂商、类型）	计票
99 格斗之王（MVS、SNK、FTG）	1703
97 格斗之王（MVS、SNK、FTG）	1359
合金弹头 2（MVS、SNK、STG）	674
98 格斗之王（MVS、SNK、FTG）	554
合金弹头 X（MVS、SNK、STG）	498
合金弹头 3（MVS、SNK、STG）	360
格斗之王 2000（MVS、SNK、FTG）	227
吞食天地 2·赤壁之战（CPS2、CAPCOM、ACT）	214
打击者 1945·2（不明、彩京、STG）	204
侍魂·天草降临（MVS、SNK、FTG）	156

日本家用机月间销售排行榜	
游戏名称（机种、厂商、类型、发售日）	销量（总计销量）
马里奥网球 GB（GB、NINTENDO、SPG、2K.11.1）	147007（147007）
北斗神拳 世纪末的救世主（PS、BANDAI、ACT、2K.10.26）	78495（78515）
永恒传说 GB（GB、NAMCO、RPG、2K.11.10）	64242（64242）
机器领袖 V2（N64、NINTENDO、S·RPG、2K.11.10）	62558（62558）
猎人～幻之欲望岛（PS、不明、RPG、2K.10.26）	50806（60573）
勇者斗恶龙 7（PS、ENIX、RPG、2K.8.26）	50492（3716224）
马里奥网球 64（N64、NINTENDO、SPG、2K.7.21）	38056（655904）
完美黑暗（N64、NINTENDO、STG、2K.10.21）	33279（68191）
G1 赛马 2（PS、KOEI、SPG、2K.11.2）	31471（31471）
狂热节拍 2 DX 3 版混合（GB、KONAMI、SLG、2K.11.2）	30634（30634）

日本街机游戏最新排行榜	
游戏名称（基板、厂商、类型）	得票
德比共有俱乐部 2000（NAOMI、SEGA、SLG）	47521
CAPCOM VS.SNK 千禧之战（NAOMI、CAPCOM、FTG）	20789
格斗之王 2000（MVS、SNK、FTG）	15561
VR 战士 3·组队战（MODEL 3、SEGA AM2、3D－FTG）	14098
VR 射手 2·2000 版（MODEL 3、SEGA AM2、3D－SPG）	11524
忍者·塞鲁多（NAOMI、NAMCO、ACT）	9300
POWER SMASH（NAOMI、SEGA、SPG）	9087
铁拳 TAG TOURNAMENT（SYSTEM 12、NAMCO、3D－FTG）	8806
电脑战机 VIRITUA ON·神剧七巧板（MODEL 3、SEGA AM3、3D－ACT）	8234
狙击 13～奇迹的弹道（NAOMI、NAMCO、STG）	7787

欧美家用机游戏最新排行榜
游戏名称（机种、厂商、类型）
口袋妖怪 银（GB、NINTENDO OF AMERICA、RPG）
口袋妖怪 金（GB、NINTENDO OF AMERICA、RPG）
东尼滑板 2（PS、ACTIVISION、SPG）
塞尔达传说·吉拉姆的假面（N64、NINTENDO OF AMERICA、A.RPG）
东尼滑板（PS、ACTIVISION、SPG）
美式足球 2001（PS、EA、SPG）
美式足球 2001（PS2、EA、SPG）
GT 赛车 2（PS、SCEA、RAC）
铁拳 TT（PS2、NAMCO、FTG）
SPIDER MAN（PS、ACTIVITION、ACT）

以上排行榜中“日本家用机排行榜”和“日本家用机月间销售排行榜”部分参考自日本“周刊ファミ通”杂志 11 月 17 日～12 月 8 日号三期。其中“家用机游戏新作期待排行榜”统计依据为“周刊ファミ通”杂志的 12 月 8 日号。

本期参与“美年达中国电玩榜”的 50 名幸运读者名单

中奖者由电脑随机抽出，本期奖品为价值约 50 元的精美礼物。凡参加“美年达中国电玩榜”，均可能得到每月不同的纪念奖品，更有可能获得年度的大奖。

北京朝阳	于家傲	陕西安康	崔江	福建福州	黄晓	陕西西安	石道晋	广东汕头	王晓辉
上海闸北区	叶兴华	山西阳泉	王佳佳	北京沙子口	刘峰	天津河东区	翟楠	安徽安庆	马昱
石家庄	谢云飞	北京房山	宋峥	湖北武汉	胡琦	甘肃兰州	张涛	海南儋州	陈铄生
宁夏银川	邓军	湖南长沙	李帆	上海闵行区	杨业帆	辽宁丹东	宁文强	江苏南京	唐(云)
云南大理	张磊	河南郑州	王雪峰	四川成都	李成	四川南充	赵少博	安徽涡阳	黄山
云南曲靖	朱俊	上海青浦区	石科伟	辽宁沈阳	朱凯	广东肇庆	朱静龙	山东邹城	王子胜
广西贵港	姜柳顽	乌鲁木齐	殷健	河北保定	葛海深	吉林蛟河	林景轩	山东临清	陈永静
广东深圳	刘恩秋	贵州铜仁	祝静礼	江苏无锡	甄肇强	四川攀枝花	钟采黎	重庆渝中	邓飞
乌鲁木齐	郎靖	天津商学院	郑宇晖	湖南吉首	陈正伟	内蒙古兴安盟	庆格乐太	浙江台州	胡晖
上海普陀区	胡岩	上海浦东	林新强	河南商丘	郭飞舜	内蒙古海拉尔	王冠玉	福建莆田	林建凡



Might and Magic
Day of the Destroyer

魔法门 —毁灭之日

"魔法门"最新版终于在 PS2 上登场。这是一款受到热衷传统 RPG 游戏的玩家们极度喜爱的"魔法门"系列的最新作，这回将以适合初次体验者的型态在 PS2 中登场。

责编/七支剑

PS2	厂商:IMAGINER	类型:RPG
	发售日:2000 冬	媒体:CD×4

世界三大 RPG 之一

"魔法门"这款游戏是与"辟邪除妖(巫术)"、"创世纪"共同享有世界 3 大 RPG 称号的游戏，自从 86 年推出第一代作品以来，这款"传统的 RPG"游戏至今仍然屹立不倒，并持续地推出其续篇作品。

8 个种类的职业

在本作中玩家们于游戏开始时便必须先作成一位角色，接下来方可继续与游戏中所遇见的角色或于"冒险者之宿"中雇用的同伴组成一个五人的团体。其中可以选择的职业(种族)共有八种，但最初却只能够在七种职业中选择，每种职业所能装备的武器、防具与可学会的魔法的种类(九种属性)都不同，同时还有特殊能力的职业喔。

很有魄力！



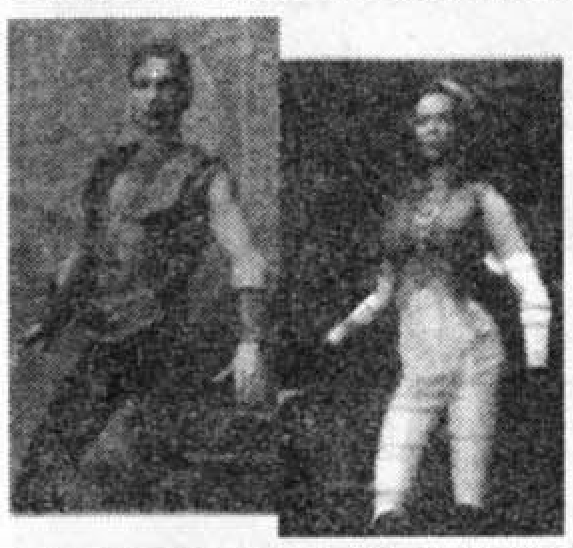
→战斗画面

★骑士



骑士可以有效的运用各种武器与防具，成为各种道具的熟练者，其魅力在于拥有次于巨人的耐久力，然而他们的缺点却在于无法学会魔法，是一种适合肉搏战的种族。

★牧师



这是一种可以学会精神魔法、肉体魔法、心灵魔法的职业，他们也是唯一可以学会光的魔法的种族，然而他们的缺点却在于体力低，而且只能装备轻的武器或钝器，不适合战斗。

★妖术士



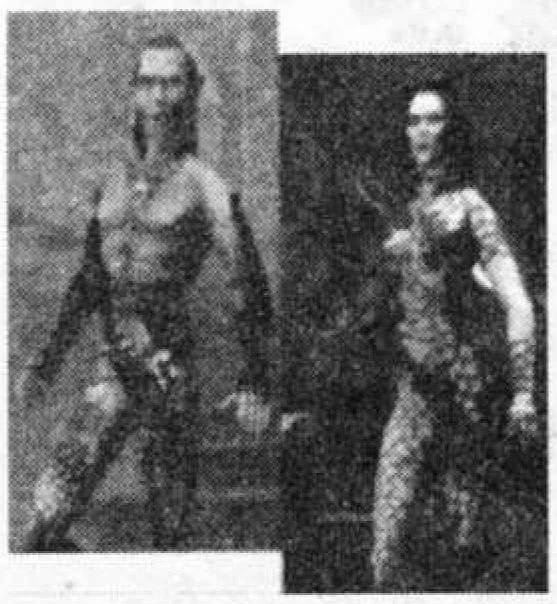
他们是黑暗魔法的专家，也是一种拥有控制不死系能力的职种，除此之外他们没有其他特殊的能力，只能够装备少数特定的武器与防具，但可以学会炎、水、地、风的魔法。

★黑暗妖精



他们是强力的剑士与弓兵，也是一种可以学会除了黑暗魔法以外所有魔法的万能职种，擅长于解除各种陷阱，然而他们却也无法装备大多数的防具及枪或斧头等武器。

★吸血鬼



这是一种可以利用特殊能力成为"不死之身"的职种，擅于使用肉体魔法、精神魔法与心灵魔法，同时擅于用剑，但装备上却有所限制，成为不死身时也会受到某些处罚。

★巨人



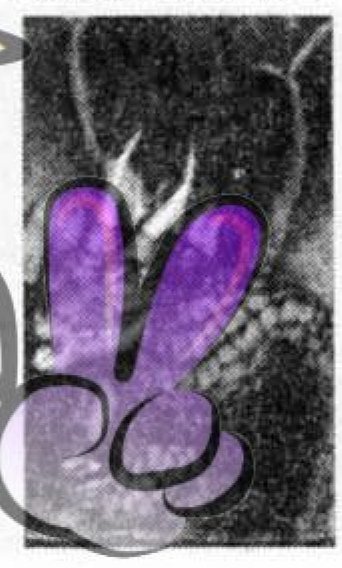
这是一种智能很低的战士，其特征在于他们拥有全部种族中最高的耐久力，同时无论是体力或再生能力都是最强的，虽然可以使用所有的武器，但只能够配备皮革制的防具。

★米诺陶罗斯



这是拥有连巨人也无法比拟、具有极高耐久力的职种，拥有强大的力量，可以装备枪、钝器、斧头等武器。而且与外表看起来相反，拥有高度的智慧，可以使用若干的魔法。

★龙



这是在开始时唯一无法选择的职种，可以利用巨大的爪、牙、吐息来战斗。可以在空中飞行，身上坚硬的鳞片刀枪不入，可发挥出恐怖的实力。然而却无适合的道具可以装备。

PlayStation®2







7～莫尔摩斯骑兵队

~モールモースの騎兵隊~

namco

"7～莫尔摩斯骑兵队"在剧情方面，有浓厚的童话故事味道，在战斗方面是采用全新的战斗系统："轮番上阵循环战斗系统"，而且它也是NAMCO公司第一款用DVD作为载体游戏，所以称之为世代交替的RPG一点也不为过。

责编/七支剑

PS2	厂商:NAMCO	类型:S·RPG
	发售日:2000.12.21	媒体:DVD－ROM

奇特的战斗

—轮番上阵循环战斗系统



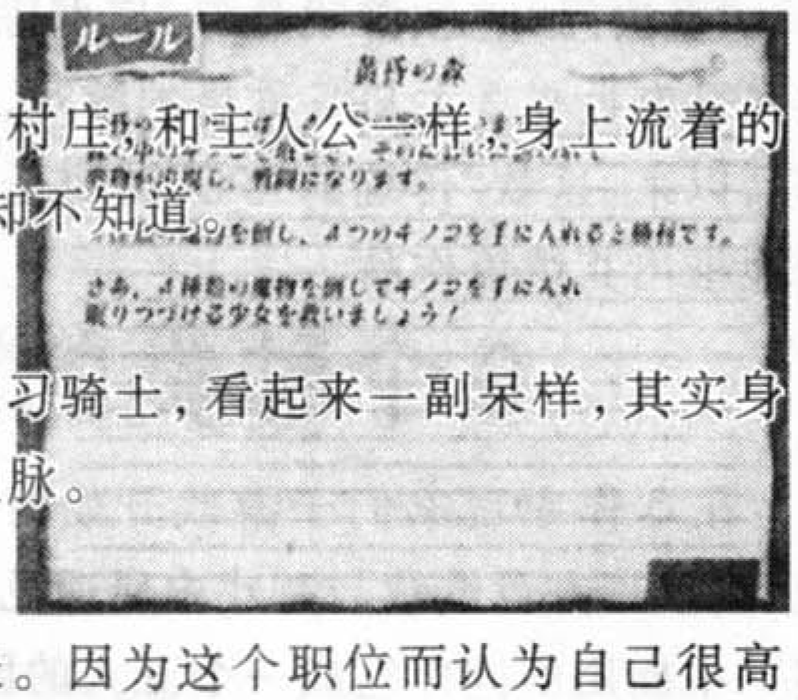
从游戏名称可以知道，"7"在游戏中有重大的意义。其中之一就是故事里有7位英雄，更实际一点就是，玩家最多可以找到7位伙伴一同战斗。当战斗发生的时候，画面来到一个3列4排的棋盘上。游戏规定，站在前列的角色可以进行直接攻击，中列的角色可以辅助前列的角色，后列的角色可以进行回复的动作。回合完毕，前列将会跑到后列，中列和后列则前进一列，让每一个角色，都尽到攻击、辅助、回复三种功用，这就是"轮番上阵"的意义所在。

START



故事以一个叫莫尔摩斯的小村庄开始，当时下着雨，村中的少年巴鲁冒着雨匆匆地赶来。"森、森林、发生了怪事啦！"巴鲁上气不接下气，好不容易把话讲完，但一向傲慢的骑士团长达尔卡尔根本没听进去，最后好不容易派了一个实习骑士，也就是玩家操作的主人公，和巴鲁一同去森林看看。两位英雄就是在这种情形和第三位英雄菲尔会面，未来更有新奇的事件，刺激的冒险在迎接他们。

人物



★巴鲁

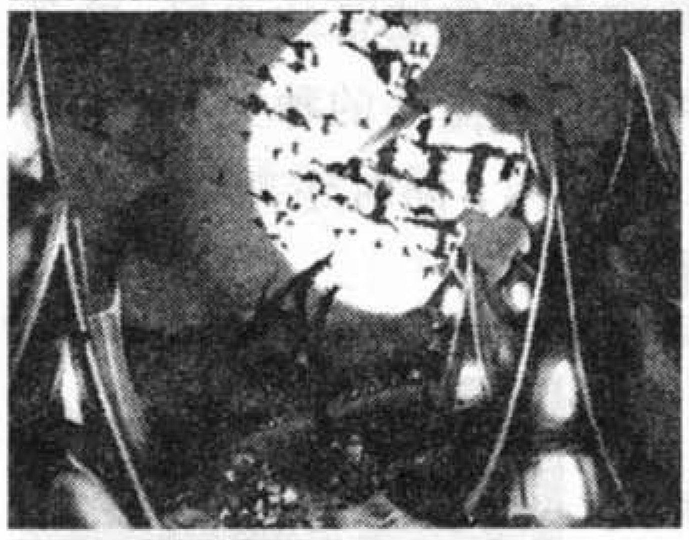
住在王国边境的村庄，和主人公一样，身上流着的是战士的血脉，自己却不知道。

★主人公

王国骑士团的实习骑士，看起来一副呆样，其实身上流着的是骑士的血脉。

★达尔卡尔

王国骑士团团长。因为这个职位而认为自己很高尚，所以对一般的平民都有傲慢的态度。



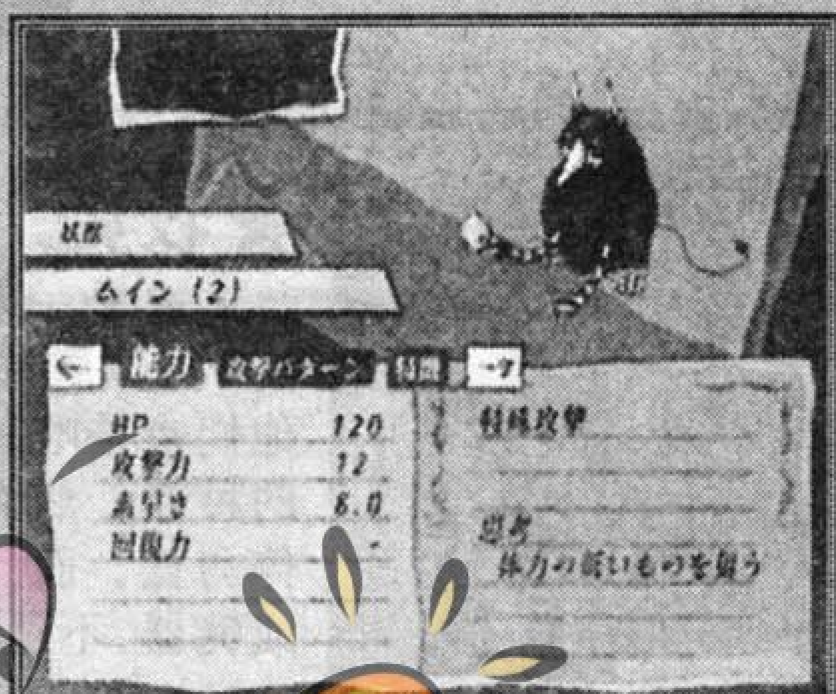


★菲尔



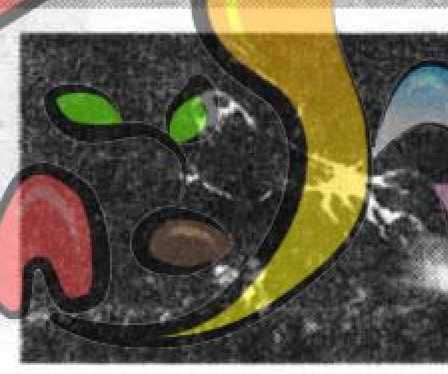
是主人公在森林遇到的神秘的少女。她将带领着主角展开最初的冒险，在游戏中是个关键性的人物。

新的职业加入



多样化的职业也是战斗的重点。同一种职业因为前、中、后列的位置会有不同的能力，再加上不同职业之间的区别，所以整体的战斗能力可以变化的空间相当大。这次将会有忍者（男、女）、药精师、巫女、骑士和战士六种职业给玩家，此外，也请各位玩家不要忘记还有弓箭手、女武神、魔术师和魔女这些职业。









DIGITAL HOLMES

ディジタル・ホームズ(仮題)

PlayStation®2



数码福尔摩斯

名侦探福尔摩斯是世界知名的传奇人物。现在，他的后代子孙，以爷爷的名誉发誓要用高科技的技术，向现代伦敦发生的犯罪挑战。

PS2	厂商：ARC SYSTEM WORKS	类型：AVG
	发售日：2001年春	媒体：CD－ROM

责编/七支剑

以伦敦为舞台、你能解开所有的谜题吗？

在现代伦敦出现了一位年轻的天才名侦探！这款“数位福尔摩斯”的主角伊普加，正是家喻户晓的名侦探福尔摩斯的后代子孙。拥有天才般的头脑，随兴地在世界各地旅行的伊普加，将以高科技面对（卷入？）各种事件。游戏故事以AVG的形式进行，当遇到重要对话的时候，则会展开“TT(策略话术)战斗”。顺利地说服对手，取得你所想要的情报吧！用“TT(策略话术)战斗”收集情报！



所谓的“TT(策略话术)战斗”，就是在与谈话对象会话时，透过说服或者安抚的方式来获取情报的系统。也就是说玩家必须选择适当的会话指令，在谈话过程中争取对方的信赖才能获得想要知道的情报。不过即使是选择同样的指令，还是会因对象当时的感情变化而出现不同的反应。只有看清对象的“感情参数表”，甚至在必要的时候和搭档交换进行会话，才能说服对手，这就是“TT战斗”胜利的最大关键。

息息相关的各种设定



★会话指令

玩家必须从这个指令群当中选择会话的方式，有搭档在的话，也可以选择换手交谈。角色不同，可以选择的会话方式也因人而异。

★感情参数表

是在TT战斗中说服对手的重要关键之一，由表示信赖度、情绪、时间限制的三条计量表所构成。会话时最好配合对方的感情来改变应对进退的方式。此外，各角色的感情对后半部分故事展开也会有影响喔！

★情绪计量表

表示情绪起伏的计量表，角色的反应会根据此而有所变化。

★信赖计量表

只要让这个计量表集满，对方就会乖乖接受我方的要求。

★时间限制表

显示谈话者疲劳度的计量表，一旦全满会话就宣告结束。

数码福尔摩斯企划



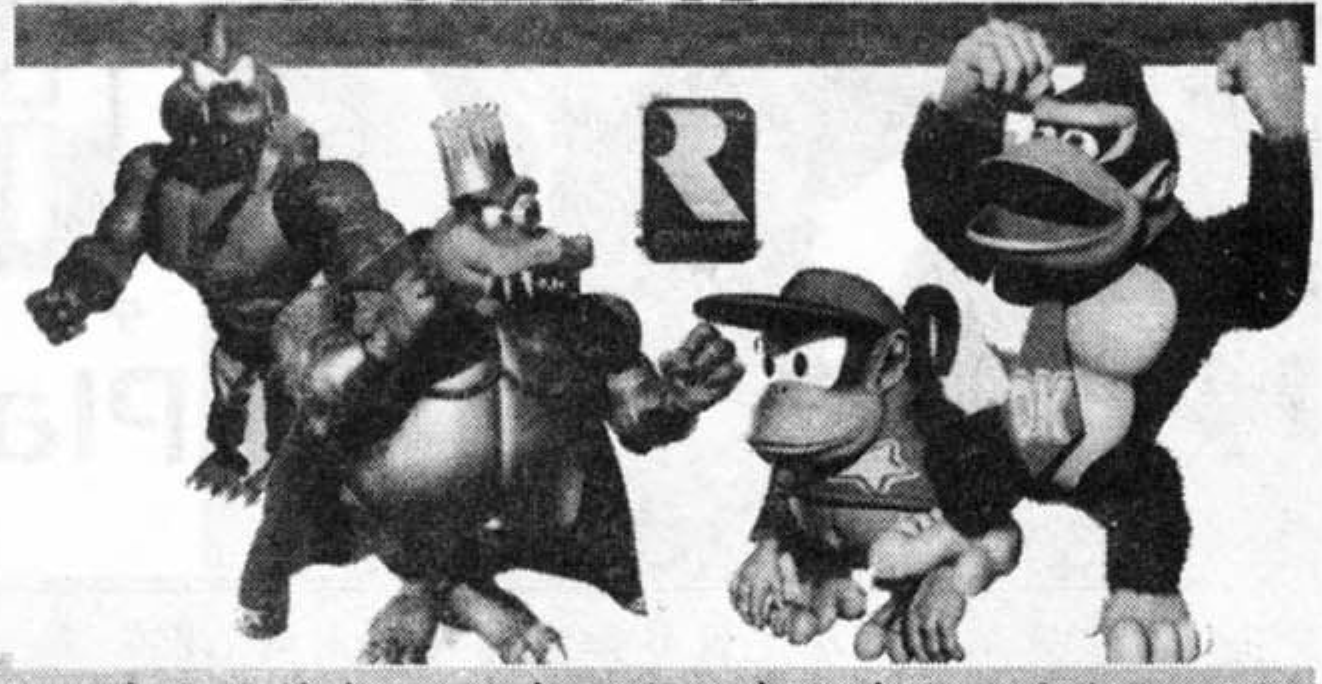


让现实世界上虚构的游戏角色人物出现在网路虚拟世界中，这就是所谓的“数位福尔摩斯企划”。从11月1日起，玩家的一举一动将会对故事造成影响的网络和连载小说即将开始。玩家可以在网路上制作自己的分身角色，让他们在虚拟世界自由自在的生活，还可和伊普加等登场角色接触互动。一个搞不好说不定玩家的分身还可能会被卷入事件当中…？想知道故事会如何发展吗？敬请留意今后伊普加在imode和单行本等各式各样媒体平台上的动向吧！



GAME BOY. COLOR

大金刚 2001



这个故事是发生在一个风雨交加的夜里。那时大金刚“迪迪”正在香蕉仓库的门外担任守卫的工作。不料恶名昭彰的“克雷姆林”窃蕉集团竟然潜入仓库并偷走了重要的香蕉！得手后还将“迪迪”给关在一个桶子里。最后一伙人就在丛林之中失去了踪影。到了隔天，大金刚“东奇”看到这个情况后十分愤怒，决定冒险出发去找寻“克雷姆林”集团并且追回重要的香蕉。大金刚“东奇”，你一定要救出被关在桶子里的“迪迪”！然后将“克雷姆林”集团狠狠地修理一顿，并把重要的香蕉给要回来！！

在各具特色的40条路线及有隐藏地区的广大丛林舞台上，“东奇”和“迪迪”将在此展开一场大冒险！！

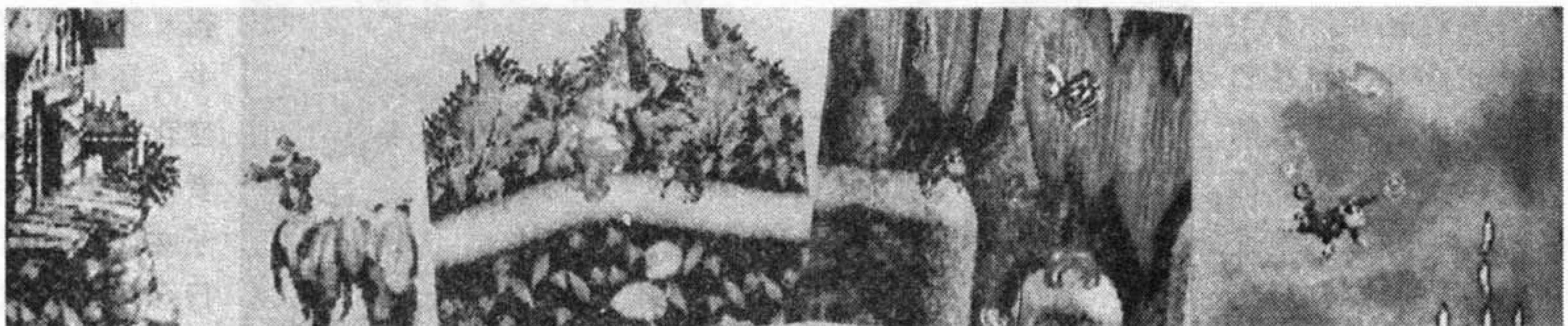
责编/七支剑

GBC	厂商：NINTENDO	类型：ACT
	发售日：2001.1.21	媒体：卡带

各式各样的游戏周边、可享受多种游玩乐趣的“大金刚 2001”

在“大金刚”系列作品中十分活跃并且深受玩家喜爱的两位大金刚一威猛有力的“东奇”和活力十足的“迪迪”，又将在续作“大金刚 2001”中与大家见面了。这款新作除了有大家所熟悉的游戏主要素一动作冒险之外，也追加了加分游戏、贴纸制作等新要素。因为这二个新要素与 GB 本体的红外线通信功能及另外发售的通信缆线、迷你印表机等周边相互对应，所以玩家可以享受到各种不同的游戏乐趣喔！

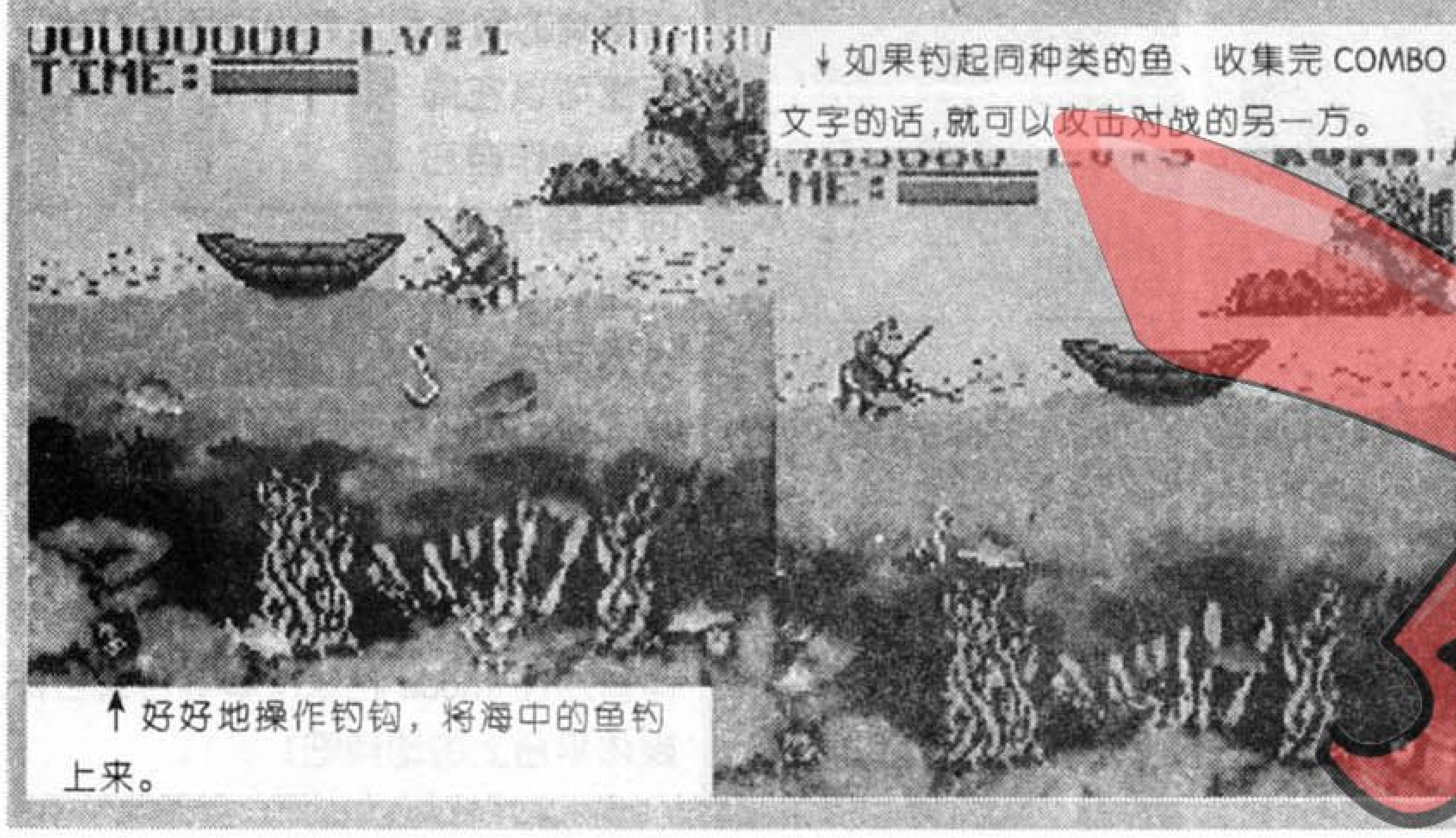
→为了向『克雷姆林』追回香蕉，大金刚要经历各种考验。





←哇！如此复杂，还有勇气向前走吗？

增加了许多新要素



↓如果钓起同种类的鱼、收集完 COMBO 文字的话，就可以攻击对战的另一方。

↑好好地操作钓钩，将海中的鱼钓上来。

玩家可以和大金刚「东奇」一起坐在船上享受钓鱼的乐趣。如果使用通信缆线的话，两个人就可以比赛看谁钓得多。



你只要在绿色香蕉的附近找一找就会发现贴纸。如果用通信缆线来连接迷你印表机的话，就可以将找到的贴纸给印出来。



魔颤

Devil May Cry

PS2 | 厂商:CAPCOM | 类型:AVG
发售日:未定

这款游戏是相当受玩家期待的，其诡异的角色和背景设定给人以全新的感觉。在 PS2强大机能的帮助下，它将把这场人魔之战宏大华丽的画面展现给玩家！

责任编辑/W P

制作《生化危机 2》的黄金搭档再次合作

《魔颤（暂称）》这款游戏是由三上真司和神谷英树这两位制作人共同合作的 AVG 新作。说起山上真司和神谷英树这两人，就是将 AVG 游戏《生化危机》系列的第二作推向顶峰的著名搭挡。这两个人在经过了四年之后，终于再次合作组成了强力的制作团体。该作的主角是名为“但丁”的魔人。玩家要操纵着这个“但丁”在完全由多边形所构成的 3D 舞台上来回奔走，使用枪和剑作为武器，将来自魔界的恶魔们一一打倒！！

↓神秘的巨大骑士像竖立在昏暗的楼梯边上。

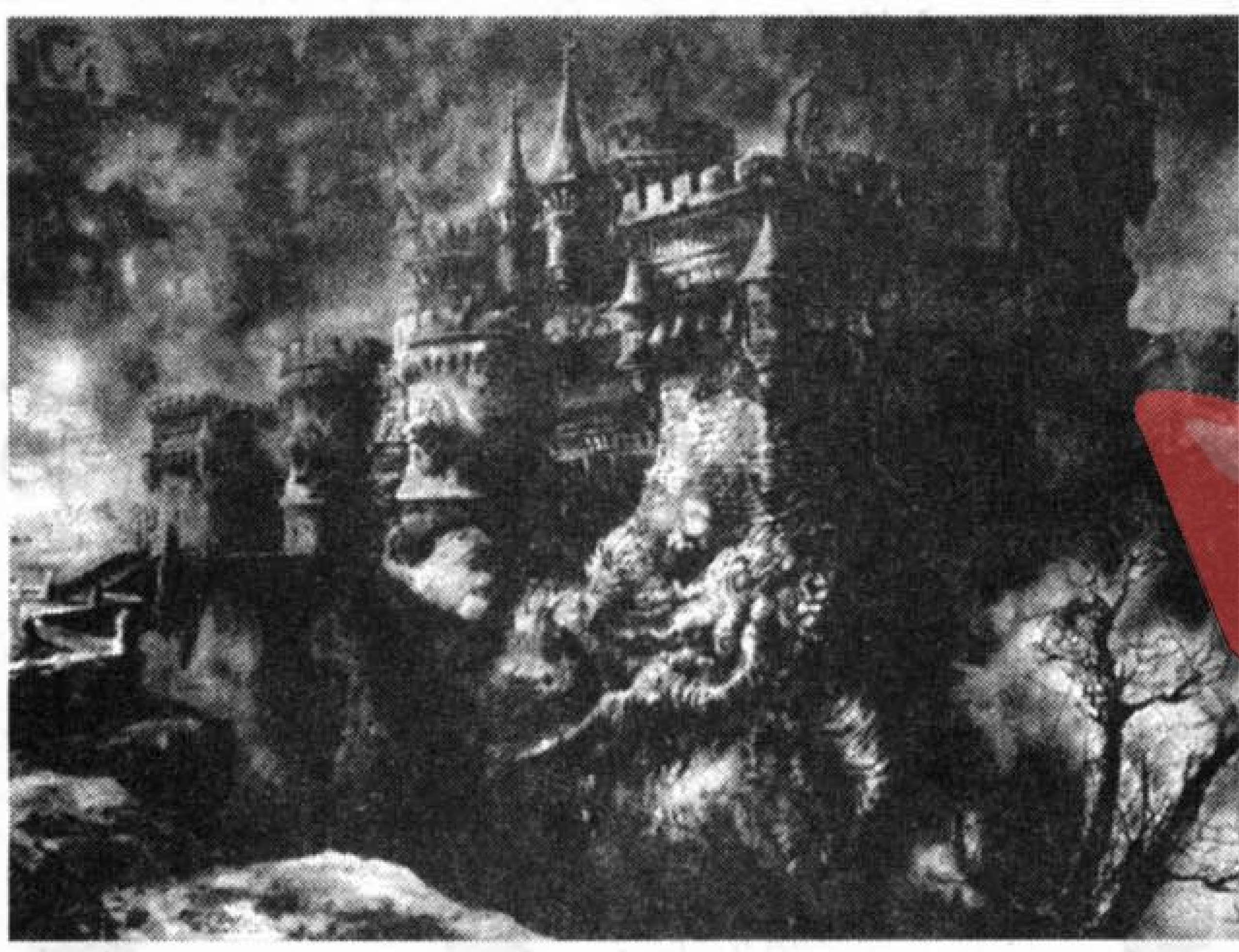
↓扭曲的树木给人一种不安的感觉。



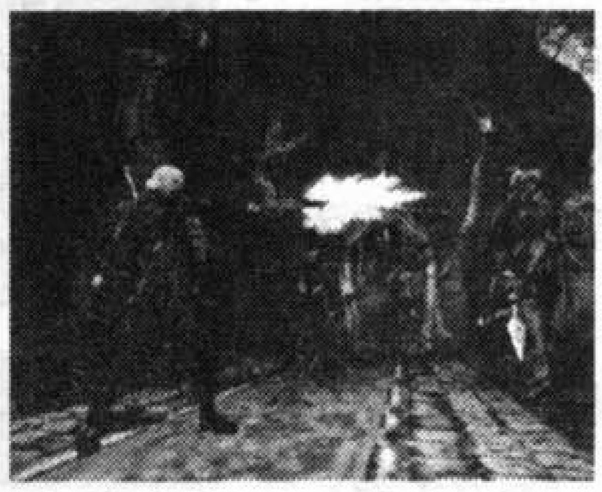


背景设定

在遥远的过去，有着为正义而活的恶魔的传说。魔剑士为了人类而拿起剑，击退了来自魔界的进攻。但随着岁月的流逝，那传说很快就从人们的记忆中消失了。然而在经历了近 2000 年的岁月之后，魔界积蓄了足够的力量，变得异常强大。魔界大军以压倒性的力量蜂拥而来，开始向人界展开血腥的报复……在恶魔再次侵如人人界的危机中，一个神秘的男子挺身而出，他就是继承了传说中魔剑士之血的恶魔猎人——但丁！他拿起了传说中的魔剑和自己心爱的双枪，再次和魔界展开了宿命的决战！！



↑充满神秘气氛和恐怖感的中世纪古老城堡，使人不由得想起了恶魔城。在这个城堡中但丁即将与地狱的恶魔们展开殊死搏斗！



↑单手举枪向恶魔射击。

让恶魔去哭吧！

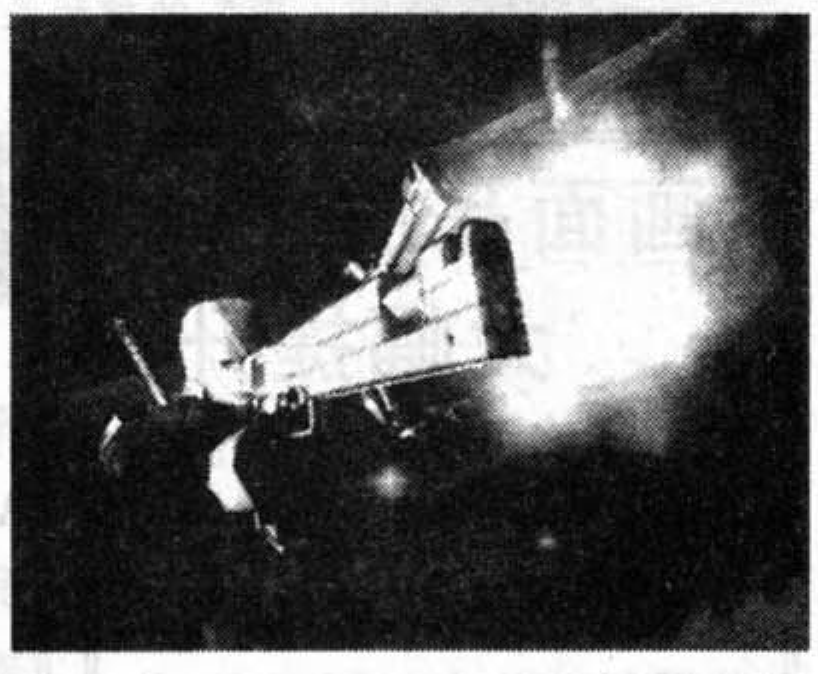


↑但丁挥剑向恶魔砍去，冷酷的表情足以让恶魔们颤栗。

《魔颤（暂称）》中从但丁这个角色的设计、到行动的模式、攻击的动作等等，都围绕着一个“帅”字。而每一个玩家也都因此可以在游戏中化身为但丁，体验到各种动作的帅气。射击！劈斩！飞跃！一起来感觉在超越人类的领域中魔人的华丽之战吧！游戏中与但丁为敌的是自魔界蜂拥而来的恶魔们。外表看像人类而不像异形的恶魔们会不断登场。同时拥有恶魔和人类血缘的“但丁”，平时外形是人类的模样，但他在必要时也可以变身为恶魔的样子（感觉上要比人类的样子更帅气一些）。

主角但丁

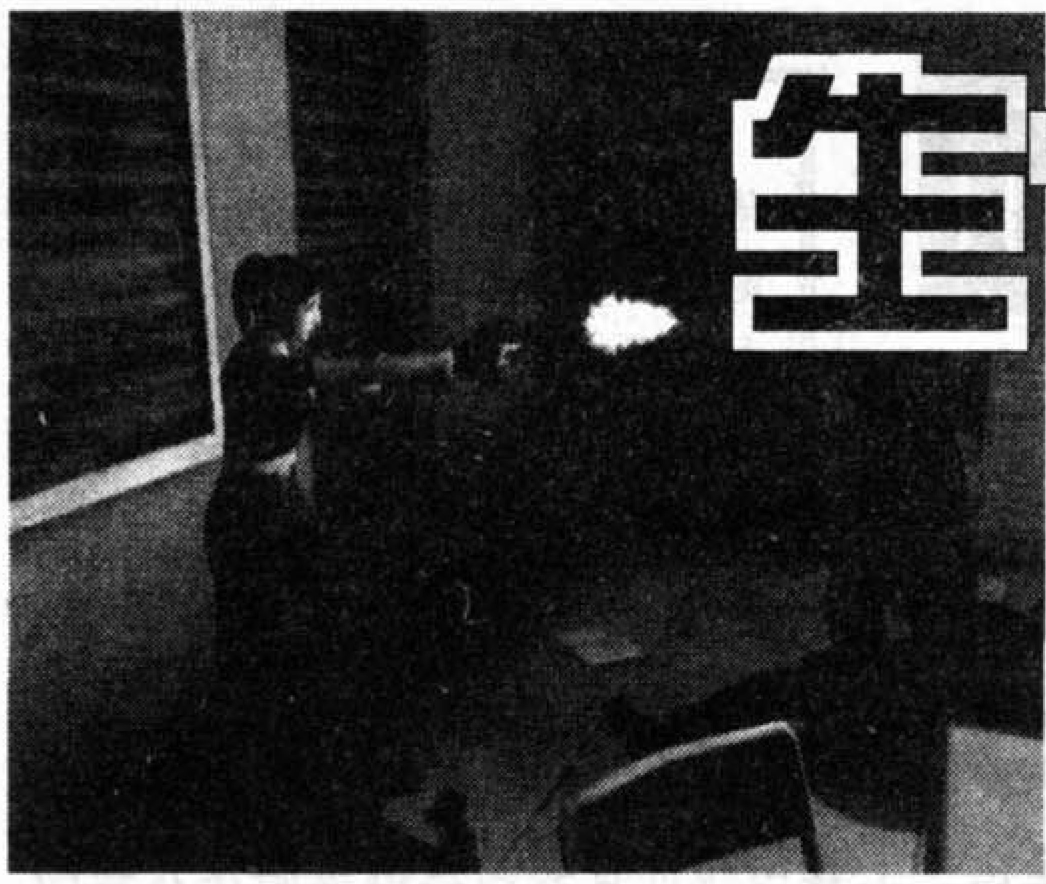
他是传说中的魔剑士的后裔，是一名恶魔猎人（DEVIL HUNTER）。所谓的魔人就是同时拥有恶魔和人类血缘，是人类和恶魔的结合体。他运用着手上的双枪和背上的魔剑来对抗恶魔。



↑手使双枪向恶魔射击，姿势看起来有些像某著名影星。

→在角色设定方面据说是CAPCOM有史以来最为迥异的。看上去好象是为了迎合青少年玩家的口味而设计的。





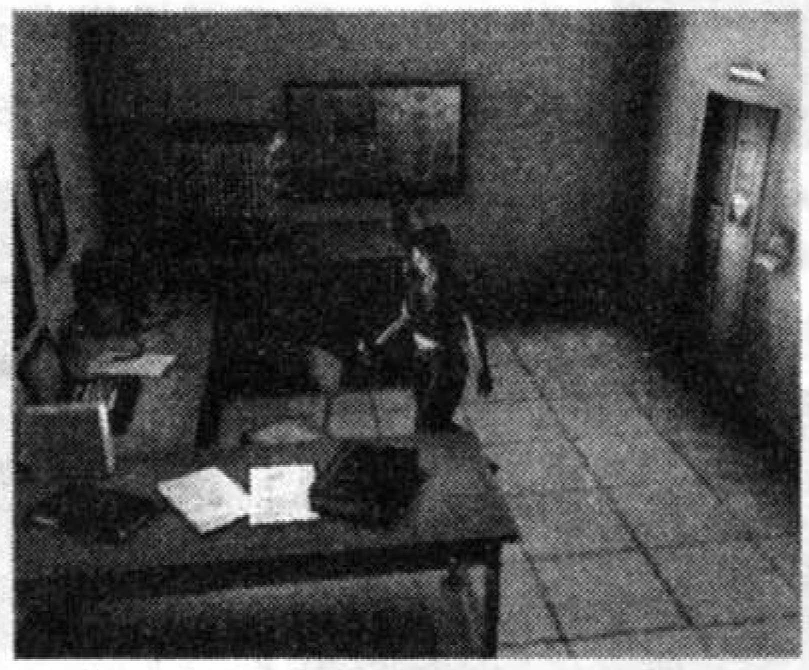
生化危机 BIOHAZARD -CODE：Veronica-(完全版)

——维罗尼卡完全版——

PS2/DC	厂商:CAPCOM	类型:AVG
	发售日:2001.3.22	

责任编辑/W P

自从去年二月《生化危机—CODE：Veronica》在DC上推出以来，一直都在DC软件销售榜上名列前茅。现在这款游戏即将以完全版的形式在PS2和DC这两大机种上同时推出了！这次的《生化危机—CODE：Veronica》之所以称之为完全版，不光是在游戏整体的品质上有了大幅度的提升，还特别追加了以威斯卡为中心来展开的全新内容。生化迷们终于可以看到《Veronica》的真正结局了！



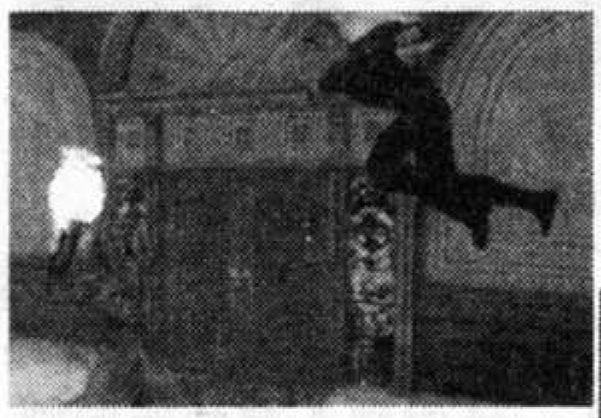
↑游戏中克蕾儿必须一面解开各种谜题一面前进



↑由于深入了解了机能，使得丧尸显得更加真实，使恐怖感倍增。

追加了与威斯卡有关的崭新事件

在第一代《生化危机》中登场的威斯卡是克里斯所属的S·T·A·R·S的队长，他在第一代中已死亡，但在后来发售的《Veronica》中却再度登场，游戏中却没有交代与他有关的谜团，这回在《完全版》中追加了与其相关的事件，一切谜团终于可以真相大白了！！



←维斯特的身体能力已经超出了人类的本能，而且他的行动看来好像是在和“伞”公司作对。

→眼睛里放射出奇怪光芒的维斯特看来已经不是普通的人类了。





←维斯特好像与金发少年斯蒂夫有着某种不为人知的神秘关系，而且他的目的是什么也是个谜。

STORY

由于“伞”公司所遗留下来的T病毒，而使美国中西部的一个小镇——浣熊镇变为了一片废墟。在这次惨剧发生三个月后，克蕾儿·雷特菲儿德为了寻找哥哥克里斯·雷特菲儿德而潜入“伞”公司的欧洲支部。然而，克蕾儿在搜索途中惨遭逮捕，被押送至一个孤岛之上，岛上有一座巨大的监狱。而这便是由独裁者亚修佛特家族统治的孤岛——洛克佛特。

画面品质大幅提升

《完全版》中，游戏的品质有了大幅度的提升。举例来说，在序盘阶段与克蕾儿共同行动的少年斯蒂夫，他的发型有了微妙的变化。



↑在本作中斯蒂夫的发型有了微妙的变化，额头前面留着刘海。

本作的两位主人公

克里斯

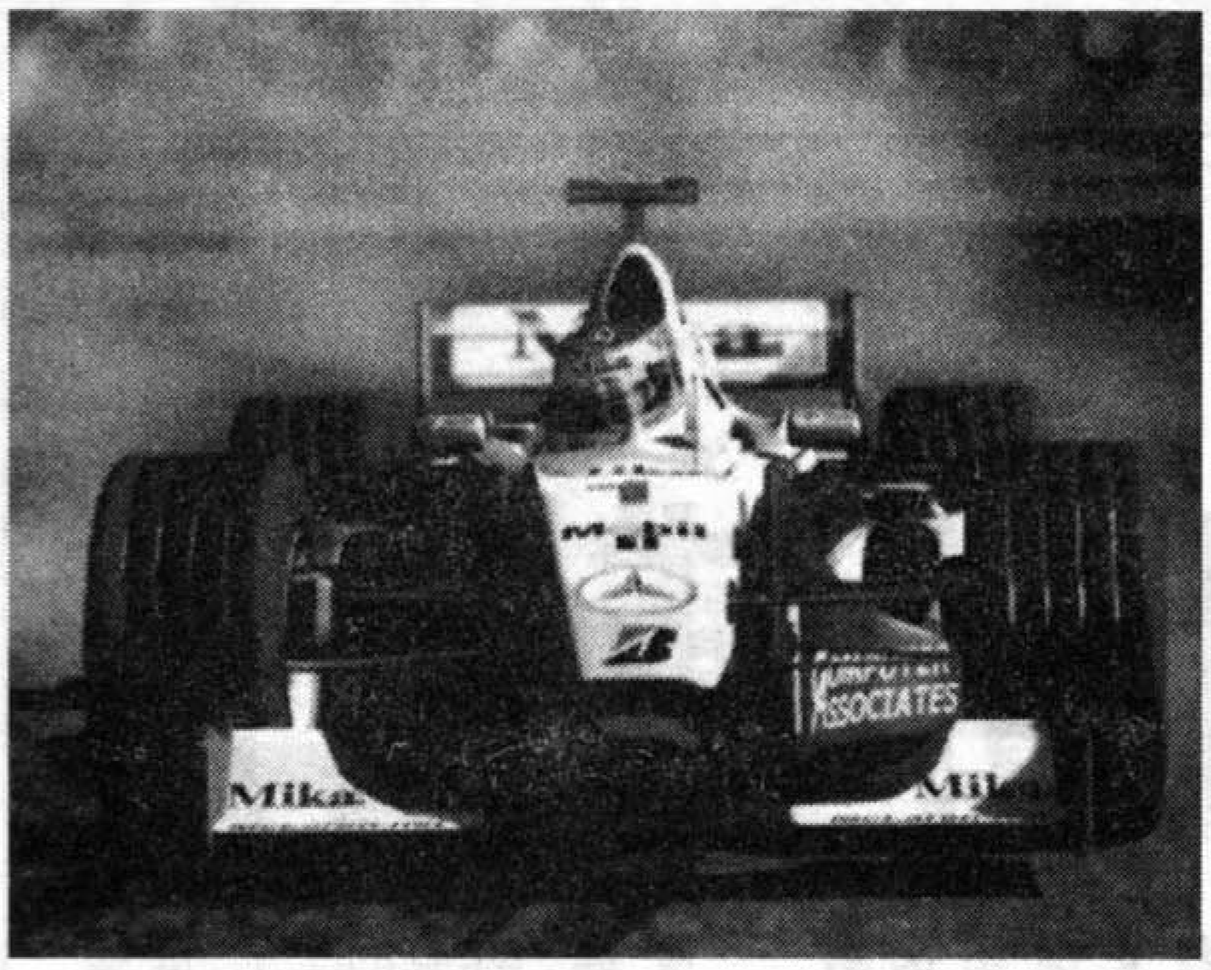
过去身为特殊部队S·T·A·R·S的队员，是一个不知恐惧为何物，且集精神力和钢铁的身体于一身的硬汉，擅长使用各种枪械，会驾驶飞机。在解决“洋馆事件”后为了找出事件的真相而来到欧洲。



克蕾儿

本篇的主人公，她是一位喜爱骑摩托车，而且好奇心旺盛的女大学生，为了寻找失踪的哥哥而来到浣熊镇。后来被卷入了由“伞”公司所引起的恐怖事件中，与新警官里昂合作顺利地从浣熊镇逃脱。后来为追寻哥哥的下落来到欧洲，然而由于大意落入“伞”公司的魔掌，被押送到孤岛上的监狱里。







F1冠军杯赛车

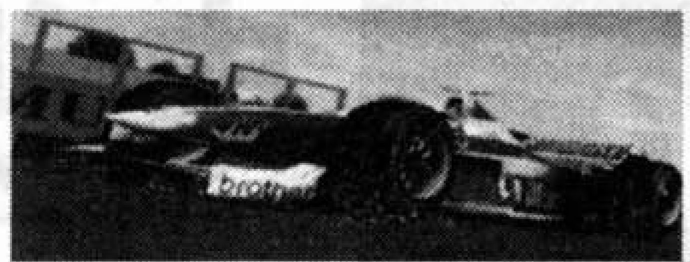
PS2	厂商：UBI SOFT	类型：RAC
	发售日：2001年初	媒体：CD－ROM

2000年的F1大赛中，法拉利夺得了双料冠军，当然UBI公司也不会放过这个好题材，本作将让玩家在PS2上充分体会急速飞驰的F1大赛的感觉，怎么样很期待吧！

责编/黄金莱因

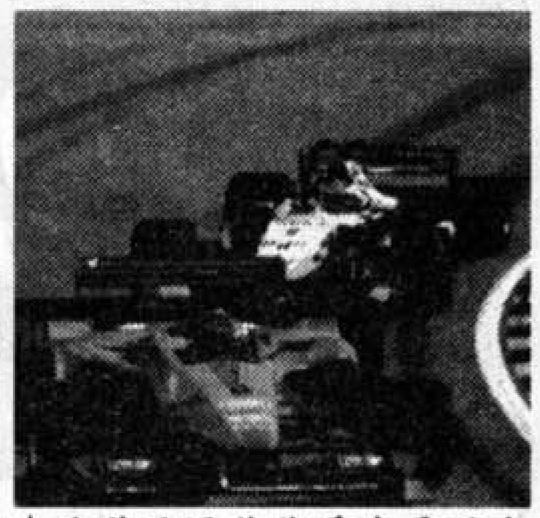
完全模拟战况激烈的99年F1大赛！

本作"F1冠军杯赛车"不仅按照实际的车手、赛车、路线等资料制作，并且以99年FIA的公式资料为基础。这是第一款在PS2上发表的F1赛车作品，借助PS2的机能表现出了与真实赛车相差无几的操作感及生动的背景画面！游戏里收录了原F1赛车手片山右京所教导的各种路线攻略法，另外为了初学者方便，还预先制作了针对初学者的各种环状路线设定。当然啦，超过10个项目的设定内容以及可采用F1公式规则等的设定，应该都能满足你对F1的狂热！





↑→游戏中的赛车制作的极其真实！简直可以假乱真？！



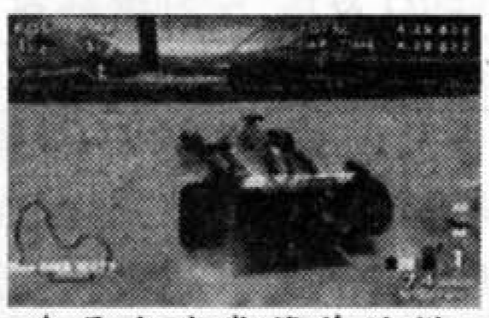
↑这种画面你能看出是游戏画面么？

多彩多姿的6种单人游戏模式可供玩家选择

本作"F1冠军杯赛车"一共收录了6种非常好玩的单人游戏模式！至于F1赛车迷们等了又等，盼了又盼的剧情模式、赛车手训练班等游戏模式，恐怕你只有在这款游戏中才可以玩到喔！另外玩家还可享受到画面分割对战模式的乐趣。

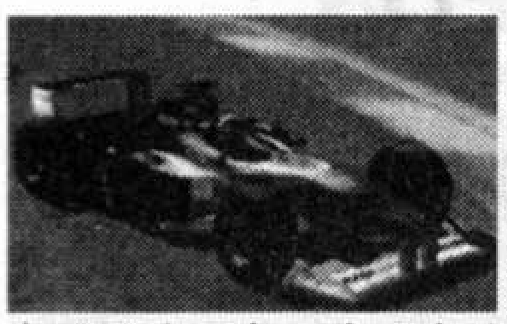
Arcade 街机模式

只能选择环状路线及赛车手来玩的简单模式。在这个模式里有时间限制，如果在时间内通过检查站的话，所剩下来的残余时间便会追加上去。



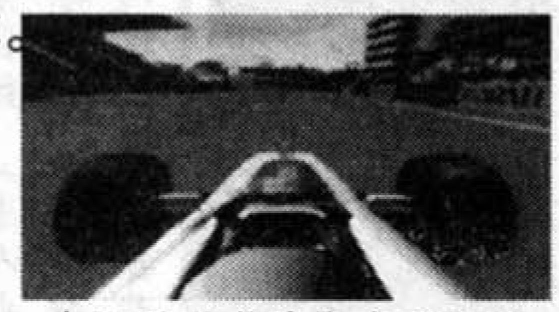
↑是个非常简单的模式，要好好练习呀！

Grand Prix F1大赛模式



↑不通过预赛可是不能继续进行比赛的！加油呀！

忠实地再现赛期为期三天的F1大赛。第一天是自由练习，第二天是预赛，然后第三天则是决赛。这个模式的赛程安排，可说是完全和真正的F1大赛一样。



↑取得好成绩会自动记录下来，努力刷新记录吧！

Time Attack 时间竞赛模式

在特定的环状路线上比赛，看谁最先跑完一圈的时间竞赛模式。你还可以回顾一下当时表现最好的画面！



↑让你体会亲身参加F1锦标赛的感觉！

Championship 锦标赛模式

先选定车手，然后在16关的赛程中一路过关斩将，最终夺取F1冠军的锦标赛模式。比赛会和F1大赛模式同时进行呀！

Scenario 剧情模式

以99年实际的比赛情节来满足游戏所提示的条件。以剧情2来举例说明，在意大利比赛的时候，玩家要选车手虎之介，并在第三圈的时候追过巴代鲁。

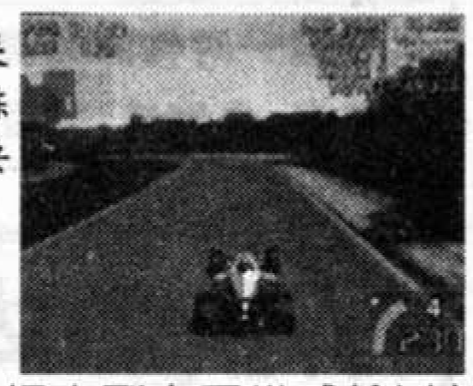


↑此模式越往后玩游戏越有难度！

课题	检测项目
1	加速与刹车1
2	转弯
3	超车1
4	加速与刹车2
5	加速与刹车3
6	中途加油维修

Driving School 赛车手训练

这是一个可以学习到有关赛车基本知识的模式。讲师是片山右京先生，玩家可以参考片山先生所给予的建议。你是否能够将这14道课题给全部过关呢？



→技术不过关的话，那么训练班是你一定要来的地方！

剧情模式出现条件

如要玩剧情模式的话，一定要先把大型电玩模式给过关才行。一步一步完成比赛流程，并逐渐提升自己的实力吧！

车队	关卡	比赛名称	条件	剧情
First Group (easy)	1	Italy	前六名	Easy 剧情1－2
	2	Brazil		
	3	Canada		
	4	Austria		
	5	German		
	6	Japan		
Second Group (normal)	7	Spain	前三名	Normal 剧情3－5
	8	France		
	9	Australia		
	10	San Marino		
	11	British		
Third Group (Hard)	12	Europe	第一名	Hard 剧情6－9
	13	Belgium		
	14	Hungary		
	15	Malaysia		
	16	Monaco		

再现F1赛车的华丽造型

共有11个车队，22辆赛车来角逐F1大赛。本作是根据最新的图像技术来做成的，所以不管是图片背景的呈现或者车体周围景观反光的表现，都完美生动到会让人误以为是真车，音效方面则是采用真车的引擎声音。总之表现的可说是相当的生动真实。



↑MINARDI FORD，终于在99年夺得冠军

20世纪游戏业界博物馆

译/决心前往东瀛的达哉　　责编/PERFECT、风林

~1980篇　电视游戏的诞生与市场确立

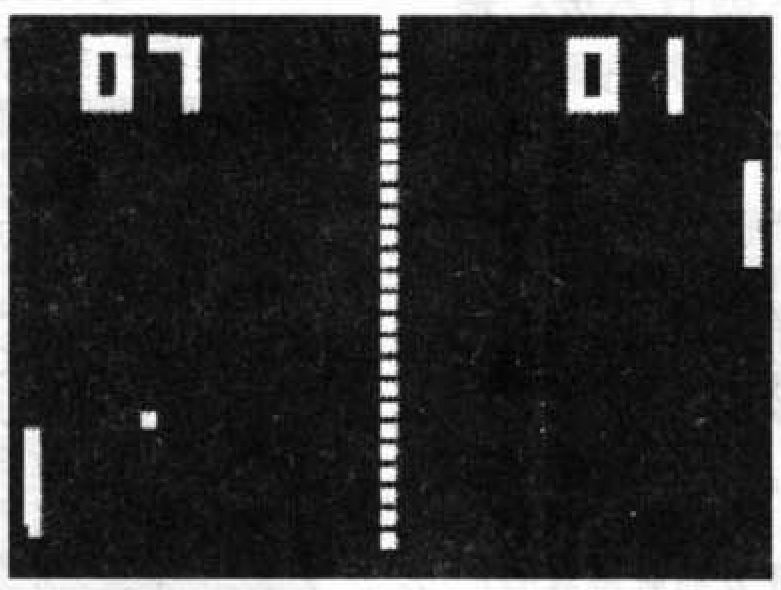
1958年，最初的电视游戏在这个世界上诞生了。这台"初号机"是由美国的威利·希金博萨姆制作的，显示屏借用了某种电子仪表的屏幕。14年后，世界上出现了销量达10万套的电视游戏（请注意并不是电视游戏机），其名为"PON"，那是一个由雅达利创造的"棒"与"点"的世界，这就是游戏世界的最初原点。

代表这一时代的关键词：雅达利、PON、空间侵略者、小蜜蜂、吃豆、GAME & WATCH……

时间	业界大事
1972	·雅达利公司发售家用电视游戏"PON"，掀起最早的游戏热。
1975	·时代（EPOCH）公司发售日本最早的电视游戏"电视网球"。 ·世界上最早的RPG"ローグ"问世。
1976	·雅达利发售"PON"的发展型"BREAKOUT"。
1977	·任天堂第一款电视游戏"电视游戏6"发售。
1978	·TAITO发售"空间侵略者"，新游戏热掀起。
1979	·NAMCO发售"小蜜蜂"。
1980	·任天堂发售便携式LSI游戏"GAME & WATCH"。 ·RPG始祖"巫术"、"ULTIMA"发售。 ·NAMCO发售"吃豆"，引起轰动。

1972 雅达利开发出日后成为电视游戏代名词的"PON"

美国的雅达利公司在这一年开发出了"PON"这一家用游戏，并创造了当时罕见的10万台销量，此后雅达利以"PON"为基础开发了又一轰动性的产品——"BREAKOUT"，也就是砸方块的游戏（"PON"的改良作）。但是雅达利并未保持良好的发展势头，此后大量的拙劣作品将将其推入了深渊。



↑这是网球游戏，现在看起来画面很简陋，但当时却让玩者异常狂热！（本人也是一样——译者注）

雅达利冲击

虽然雅达利公司通过电视游戏大获成功，但在成功的背后却也产生了大量的劣作，而且最终导致了游戏热的骤然终结，雅达利也从此陷入了经营困难的局面之中。后来这件事被业界称为"雅达利冲击"。

1975 自动生成迷宫的RPG"ローグ"问世

CHUNSOFT的人气游戏系列"不可思议的迷宫"正是以这款"ローグ"为原型开发的。当时人们使用一种名为"UNIX"的电脑来玩这个游戏。"西林"迷们应该找来一玩，其完成度之高至今让人赞叹不已。



由点阵画面组成了极高完成度的作品！

1978 "空间侵略者"袭来！

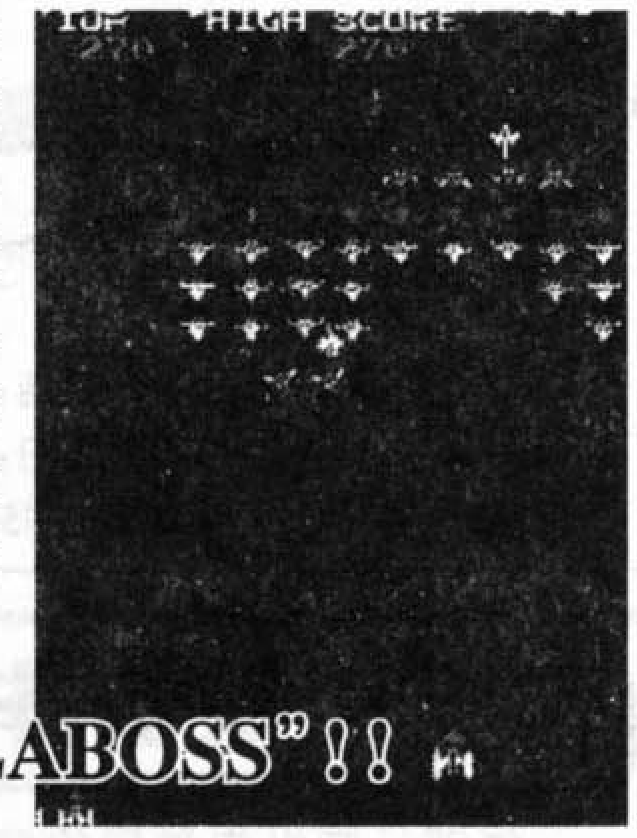
引发游戏热潮，并成为一种社会现象的"空间侵略者"在1978年登场。由于玩家反应空前热烈，游戏厅在那时甚至改名为"空间侵略者屋"。大家像发了疯一样往游戏机中投币来消灭宇宙人。而且这款游戏有很多秘技，比如如何用一个币玩无限长的时间，如何打出高积分等。更有甚者，如何不用花钱就能玩游戏的攻略法也被"开发"出来了（正所谓犯罪源于贪欲）。



↑左右移动是按键控制的

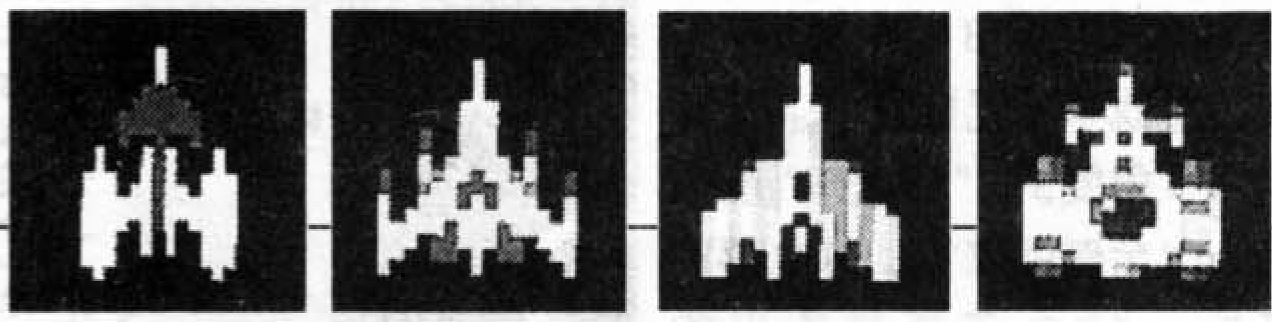
1979 “小蜜蜂”来了！！

在已经习惯于宇宙人整队来袭的人们面前，神秘的外星人军团突然来袭。这就是大名鼎鼎的“小蜜蜂”，它凭借“铿铿”作响的华丽效果音和丰富的色彩使当时的人们为之倾倒。而敌人或者直冲而来，或者散播导弹，或者逃向画面外的丰富变化更是新意无穷，有的街机厅至今仍保有该机台。



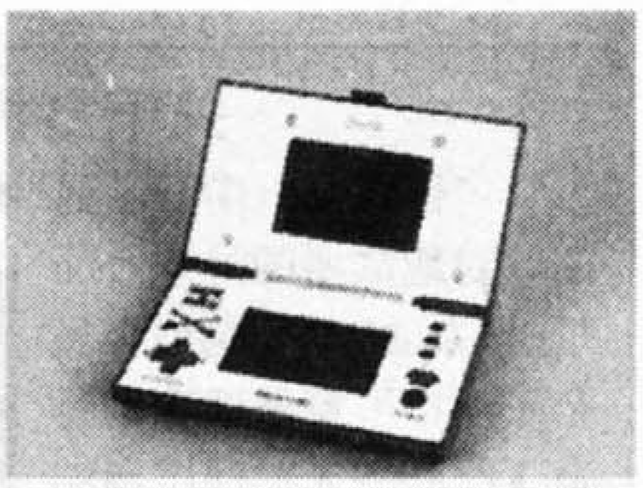
BOSS 被称为“GALABOSS”！！

“小蜜蜂”主机的进化史



1980 GAME＆WATCH 热潮来临

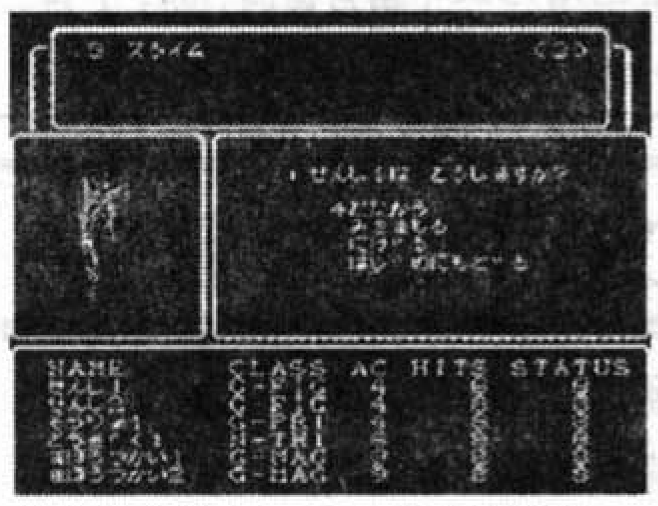
虽然任天堂此前已经发售过自己的街机游戏和电视游戏（不是FC），但任天堂这一品牌真正为人所知还是从这款GAME＆WATCH开始的，GAME＆WATCH获得了巨大的成功。此后，为了不让玩家们感到厌倦，任天堂不停地发售新的GAME＆WATCH游戏，并一直延续到FC。



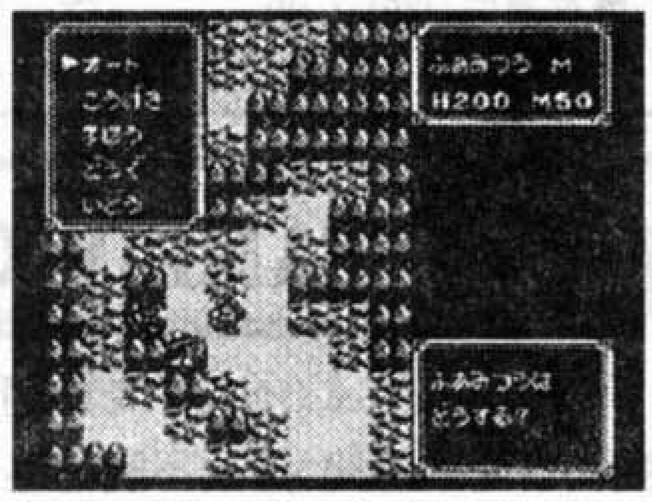
↑在GAME＆WATCH中首次出现了十字键。这是已故的天才制作人横井军平的杰作！

1980 “巫术”、“ULTIMA”登场

没想到在日本之外这么早就有了RPG。而且当时即使有新作问世，其题目也都一律是“巫术”。而另一方面，“ULTIMA”的新作“ULTIMA·ONLINE”更是成为网络RPG的先驱。无论哪一个系列都有一大批忠实的追随者。如果从初代的“巫术”和“ULTIMA”开始算起来的话，这两款游戏已经被人们玩了20年了——在数值的升降中亦喜亦忧的20年……



↑“巫术”在FC上同样登场。

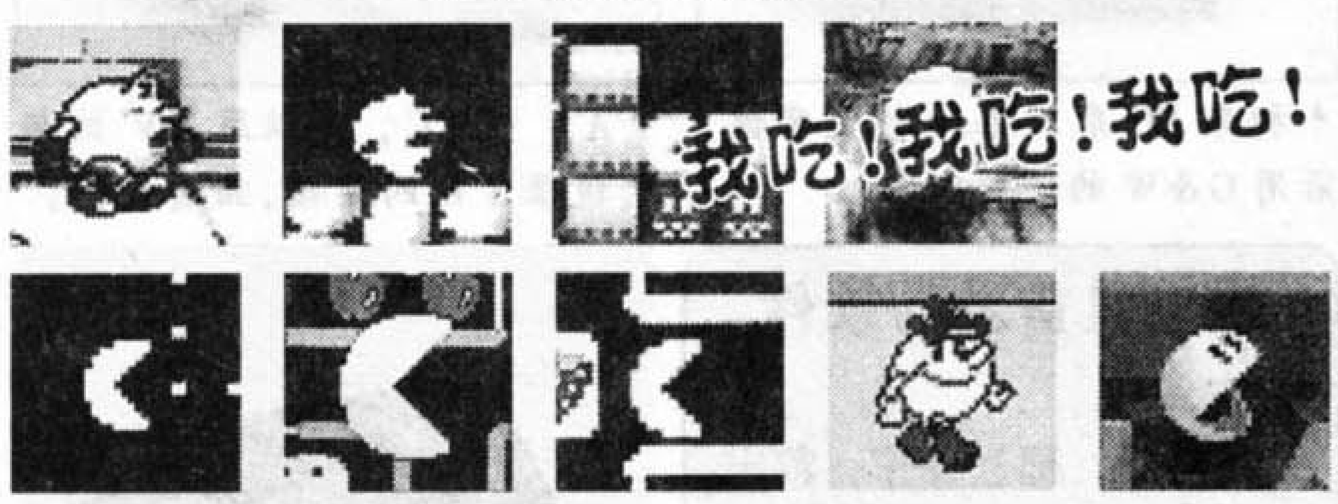


↑“ULTIMA”也推出过FC版。

1980 “吃豆”热！

后来让世界都大为轰动的“吃豆”正是在这一年出现的，也就是说“吃豆”已经整整20岁了。据说“吃豆”形象最早的创意来源于被吃掉一角的比萨饼。在美国，这个小球的人气相当旺盛，不仅被制作成动画片，还有大量形象商品问世。毫不夸张的说：是NAMCO创造了“吃豆”，也正因为“吃豆”才有了今天的NAMCO。

吃豆先生的历史



1981～1985篇 任天堂8位机FC登场 现在意义上的游戏热潮

“空间侵略者”、“小蜜蜂”、“吃豆”——虽然街机游戏不断充实，但家用电视游戏方面却几乎完全没有得到普及。在这情况下，FC于1983年发售，家用电视游戏的黎明到来了！！

当时的市场规模

4110亿日元（根据行业白皮书统计）

这一时期最畅销的软件

1. 超级马里奥兄弟（FC）——销量681万份
2. 高尔夫（FC）——销量246万份
3. 棒球（FC）——销量235万份

代表这一时代的关键词

FC、卡带、名人、铁板阵、多尔亚加之塔

时间	业界大事
1981	·任天堂发售街机版“大金刚”。 ·时代公司发售“游戏主机”CASSETTE VISION”。
1982	·由于美国出现了大量劣质软件，电视游戏市场急剧衰退，形成所谓的雅达利冲击。
1983	·任天堂发售8位电视游戏机FC（7月15日）。 ·世嘉发售后来短命而终的SG－1000。 ·NAMCO发售以神秘氛围著称的“铁板阵”。
1984	·NAMCO发售含有RPG要素的“多尔亚加之塔”。 ·时代公司发售机能强化的“SUPER CASSETTE VISION”。
1985	·世嘉第三种游戏主机SEGAMARK Ⅲ发售。 ·任天堂发售“超级马里奥兄弟”。 ·世嘉公布最早的体感游戏“HANG ON”。

附录：吃豆先生的形象有两种版本，一种是仿佛比萨饼缺了一角的早已为大家所熟知的形象，一种是有眼睛有鼻子拟人化的形象，无论看见哪一种都会让人想到“啊！！吃豆！”。这正是其形象设计了不起的地方。

在这一时期发售的游戏主机

●CASSETTE VISION



将通过交换卡带更换游戏内容这一概念一般化的电视游戏机。但图像机能低下，游戏中的角色大多是一些四角方块……

●开发商：时代公司
●发售日：1981.7.30
●售价：15000 日元

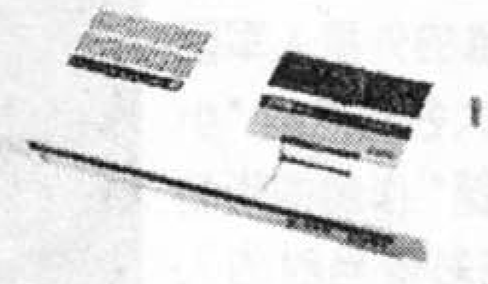
●FAMILY COMPUTER



使人们真正认识电视游戏的日本的流行主机，具有 1 家 1 台的骄人普及率！当然还有用旧之后机体就会泛黄这一有趣的特征（笑）。

●开发商：任天堂
●发售日：1983.7.15
●售价：14800 日元

●SEGAMARK Ⅲ

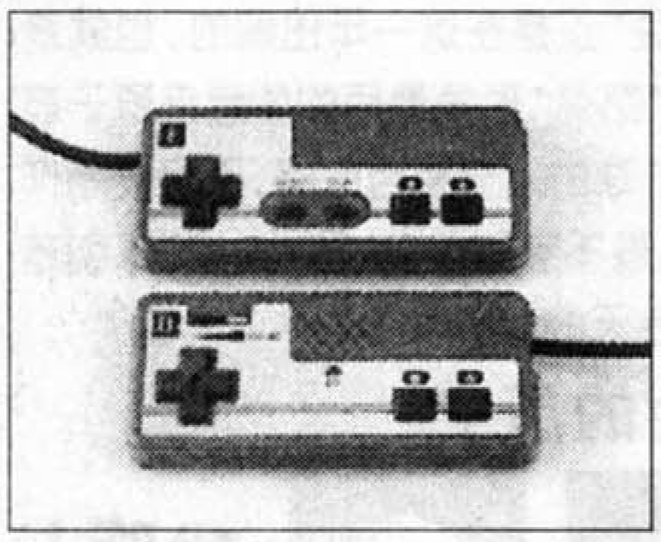


世嘉为了和 FC 对抗发售的硬件。“幻想地带”和“宇宙哈利”等世嘉街机游戏的移植作品是其魅力所在。世嘉迷最早的乐土！

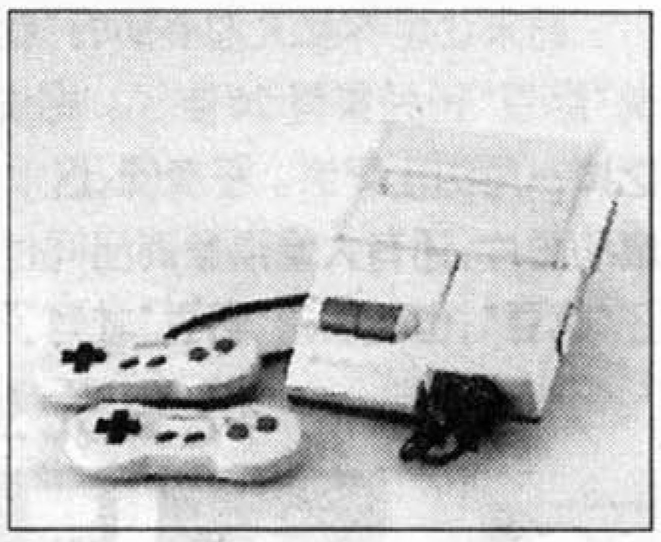
●开发商：SEGA
●发售日：1985.10.20
●售价：15000 日元

1983 FAMILY COMPUTER 诞生！

FAMILY COMPUTER 简称 FC，任天堂蓄势待发，随后就变成了无人不知、无人不晓的怪物主机。当时日本国内的所有游戏媒体几乎全都成了任天堂的御用媒体。FC 大获成功的原因可以归结为大量第三方软件商的支持、街机游戏的大量移植以及“DQ”、“FF”等大人气 RPG 的出现。FC 同时还具有磁盘系统、机器人、摇杆手柄等丰富的周边设备。



↑初期 FC 采用橡胶制十字键，沿用 G&W 的设定。



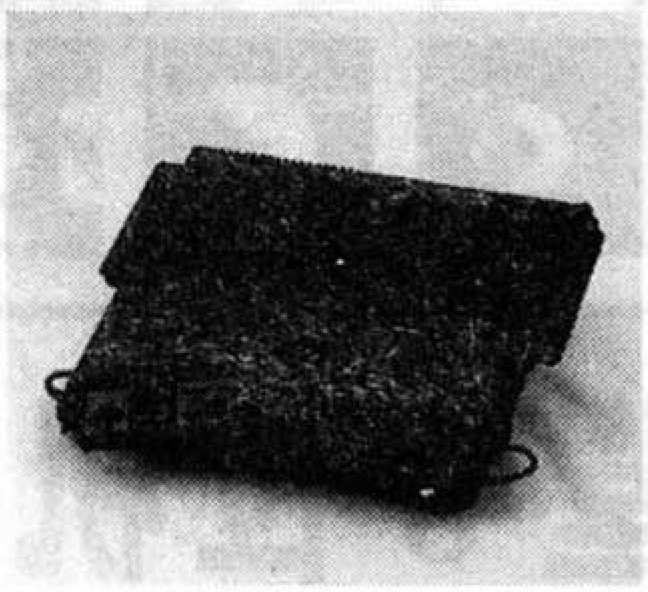
↑AV 型 FC，可以用 AV 线与电视很方便的连接，画质更佳。

随主机首发的软件

●大金刚
跳过水桶，爬上梯子，救出 Lady 的游戏。

●大金刚 Jr
跳过敌人头顶，抓住藤蔓，去解救父亲的游戏。

●大力水手
吃菠菜、吃菠菜，还是吃菠菜……



↑由夏普发售的“FC TITLER”，可以进行录像带的编辑。个头很大的黑色家伙。

1985 SEGA MARK Ⅲ 登场

SEGAMARK Ⅲ为了和 FC 对抗而开发的游戏主机。改用大容量卡带其后不断有魅力十足的软件面市，而街机厅中的大人气游戏——“太空哈利”也被移植到了 SEGAMARK Ⅲ上。对此，即使是 FC 玩家也羡慕不已。

随主机首发的软件

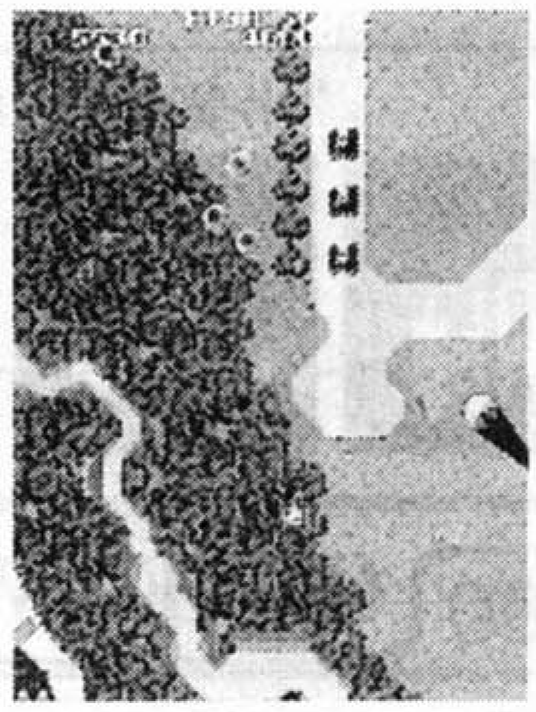
●HANG ON
经典摩托车驾驶游戏。

●TEDY BOY BLUES
“志村健没关系”中的角色石野洋子出场的游戏。



1983 “铁板阵”热！！

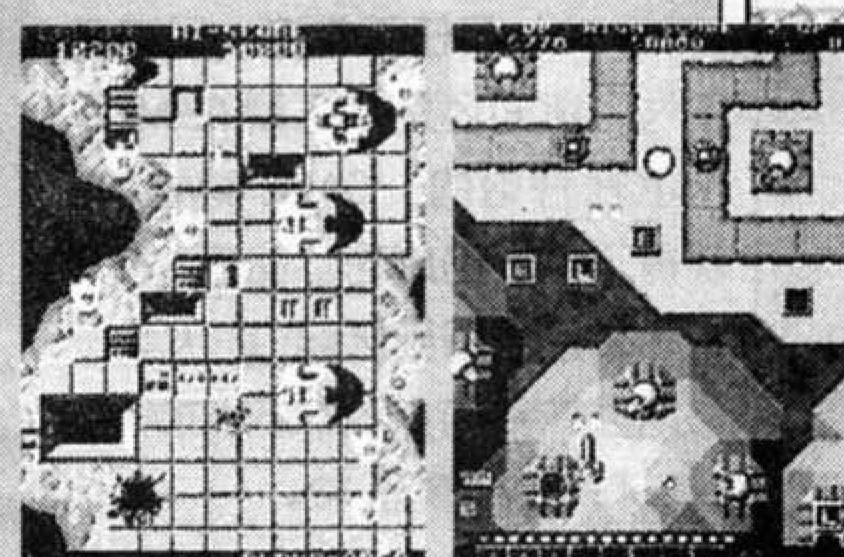
能够从容纵向卷轴的背景，被精心设计的敌方角色，充满神秘气氛的 BGM，还有隐藏在游戏中的无数谜团。无论从哪个角度讲，“铁板阵”都能给人以全新的感觉。从此游戏开始，STG 不再是原来的 STG 了。各种射击游戏蜂拥而至，STG 热潮逐渐掀起了。



←还记得着迷于『从什么都没有的地面上打出奖分』来的日子吗？

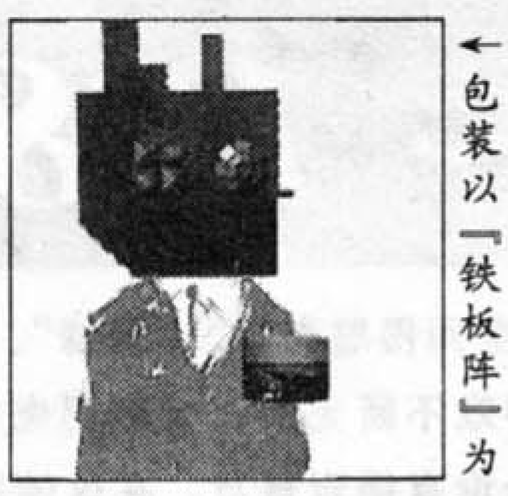
关于自机武器的话

“铁板阵”中有了对空、对地武器的区别。而“星球大战”这个游戏中怎么样呢？不管是建筑物还是飞行的敌人都可以用相同的武器破坏，对这种现象的解释是：战斗机是几乎贴着地面飞行的。



1984 音乐游戏确立！

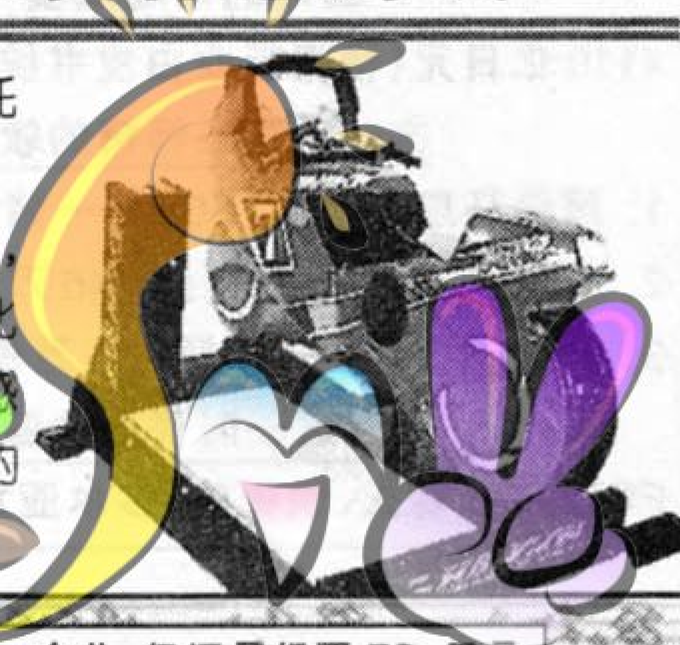
日本最初的流行乐队 YMO 的成员之一，细野晴臣在这一年推出了由他制作的游戏音乐专辑。内容全部是“铁板阵”、“猫抓老鼠”、“大蜜蜂”等 NAMCO 游戏中的音乐。乐曲未经任何改动被“原汁原味”的收录其中。



←包装以『铁板阵』为主题，能让人充分感受到时代的脉动。

1985 用身体感受体感游戏！

在游戏厅突然出现了摩托车形的机台——“HANG ON”。虽然玩起来有点让人不好意思，但其临场感应该说还不错。此后，世嘉开始一个劲的推出体感游戏，也逐步确立了自己硬朗的游戏风格。



世嘉派诞生的秘密：本来去买 FC，可是卖光了。抑制不住购买欲结果买了旁边的 SG－1000。虽然玩了一会儿，但还是想要 FC，于是又去买，可还是没货，忍不住又买了 MARK Ⅲ。这样就产生了世嘉派。

1986～1990篇 性能远远超越 FC 新硬件接连登场！

1986～1920 年的 5 年间，为了和 FC 争夺市场份额，在性能上超越 FC 的游戏机接连问世，再加上由 GB 诞生而引发的便携游戏机的市场份额之争，使游戏业界一下子变得生机勃勃起来，而在最后一年的 1990 年，16 位的霸主 SFC 出场了。

当时的市场规模（1990 年）

5290 亿日元（根据行业白皮书）

当时的畅销软件

1. 俄罗斯方块（FC）——销量 423 万份
2. 超级马里奥岛（GB）——销量 411 万份
3. DQ Ⅲ（FC）——380 万份

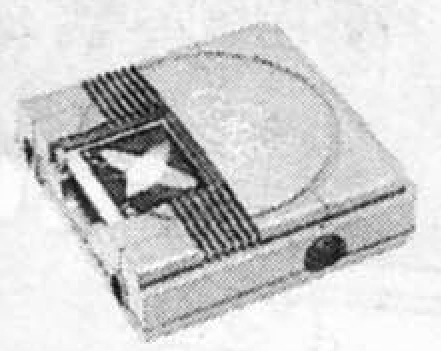
代表这一时代的关键词

便携游戏机、16 位、扩大缩小、CD－ROM

时间	业 界 大 事
1986	·FC 磁盘系统发售（2 月 21 日）。 ·"DQ"发售（5 月 27 日）。 ·日本著名游戏周刊《FAMICOM 通信》创刊（6 月 6 日）。
1987	·PC－E 发售（10 月 29 日）。 ·FF 发售（12 月 18 日）。
1988	·"DQ Ⅱ"发售（2 月 10 日）。 ·MD 发售（10 月 29 日）。 ·游戏业界最早采用 CD－ROM 的 PC－E CD·ROM2 发售（12 月 4 日）。
1989	·GB 发售（4 月 21 日）。 ·超级马里奥俱乐部成立（12 月）。
1990	·NEO GEO 发售（4 月 26 日）。 ·GG 发售（10 月 6 日）。 ·PC－E GT 发售（11 月 10 日）。 ·SFC 发售（11 月 21 日）。 ·世嘉游戏图书馆开馆（11 月）。

在这一时期发售的游戏主机

●PC－ENGINE



PC－E 出色的画面表现能力所代表的扩张性是其卖点。

●开发商：NEC
●发售日：1987.10.29
●售价：28800 日元

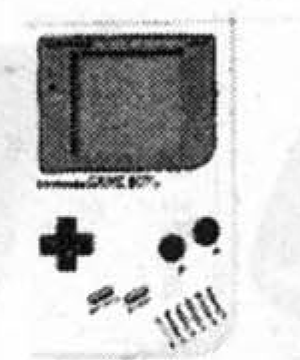
●MEGA DRIVER



凭借超越 FC 的基本性能和来自街机的移植作品而受到欢迎。

●开发商：SEGA
●发售日：1988.10.29
●售价：21000 日元

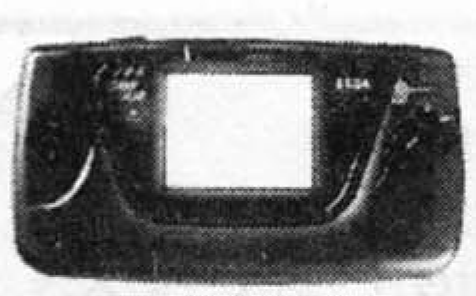
●GAME BOY



除了黑白液晶显示屏外，几乎和 FC 性能无二的便携式游戏机。

●开发商：任天堂
●发售日：1989.4.21
●售价：12500 日元

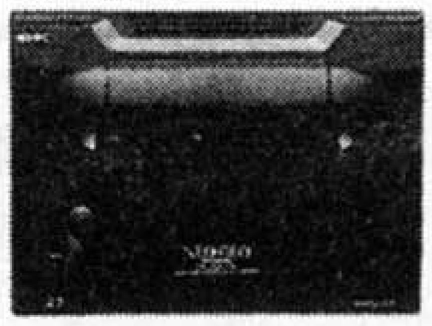
●GAME GEAR



采用彩色液晶的手掌机，以"摩纳哥 GP"、等世嘉游戏为主。

●开发商：SEGA
●发售日：1990.10.6
●售价：19800 日元

●NEO GEO



作为能够在家中玩街机游戏的梦幻主机登场，软件价格也是超高。

●开发商：SNK1
●发售日：1990.4.26
●售价：58000 日元

●SUPER FAMILY COMPUTER



作为 FC 的后续机种，SFC 获得了当时最为辉煌的成功。

●开发商：任天堂
●发售日：1990.11.21
●售价：25000 日元

1986 磁盘系统问世！

1986 年 2 月 21 日发售的磁盘系统采用和一直以来的卡带不同的，向磁盘中写入游戏程序的崭新形式来进行销售。只要进行重新写入，就可以不断玩到新游戏，在同时发售的软件中，包括直到现在仍人气旺盛的"塞尔达传说"系列的第一作。

如果用 3 寸盘……

如果这个游戏使用 3 寸盘的话，那么要几张呢？

DQ Ⅳ（FC）——4 张
塞尔达传说（SFC）——8 张
DQ Ⅴ（SFC）——12 张
塞尔达传说时之笛（N64）——2048 张
DQ Ⅶ（PS）——10240 张

划时代的磁盘



↑在那个年代，可拷贝磁盘的发售几乎是划时代的。

1986 "勇者斗恶龙"发售！

1986 年 5 月 27 日，家用游戏机上最早的正统派 RPG"勇者斗恶龙"在畅销主机 FC 上发售了。这值得纪念的第一作在此后慢慢为人所瞩目，从 2 代开始成为社会瞩目的热点游戏。游戏总策划堀井雄二，角色设计鸟山明，音乐设计杉山广一，这一套制作班子一直到现在的"DQ Ⅶ"中也没有变化，同时这支制作小组也是 ENIX 社内最具实力的制作组。



↑战斗通过指令选择来进行，这在当时是划时代的系统设定。此外还有诸如装备、道具、交谈、魔法等复杂的系统。

1987 MD终于发售！

在街机方面颇具实力的世嘉终于发售了MD。在8位机FC获得相当人气的情况下，这台业界最早的16位家用游戏机终于横空出世。世嘉从这时起就开始在通信游戏方面投入了相当的精力，制作了使用专用调制解调器的通信游戏。之后又发售了专用CD机，并且制作了多款以CD－ROM为媒体的游戏。

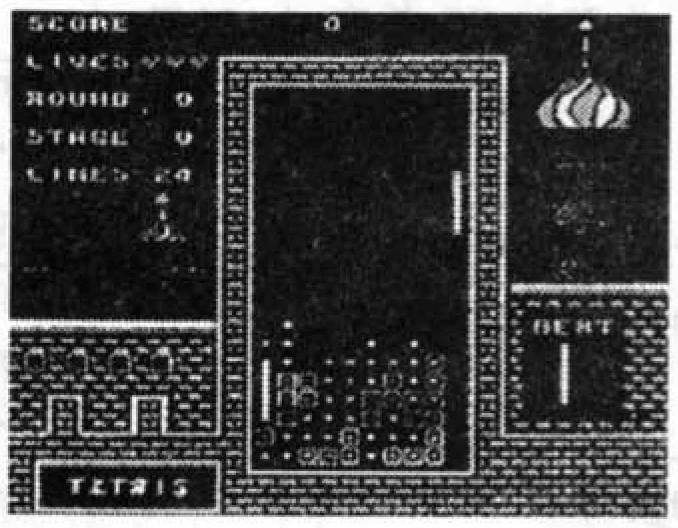
移植，移植，还是移植

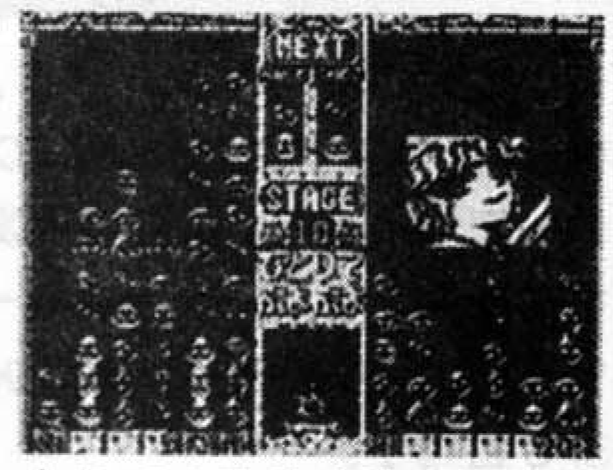


↑世嘉引以为豪的街机游戏一一登陆于此，所谓的世嘉派产生了。

1987 “下落GAME”时代到来！

前苏联的阿列克塞·帕基托诺夫制作的“俄罗斯方块”在世界范围内大受欢迎，而后，各种类似的游戏大量涌现，产生了“下落型游戏”这一称呼。在简单模仿“俄罗斯方块”的软件层出不穷的情况下，COMPILE的“噗哟噗哟”和世嘉的“科拉姆斯”通过巧妙的设定获得了相当的人气。

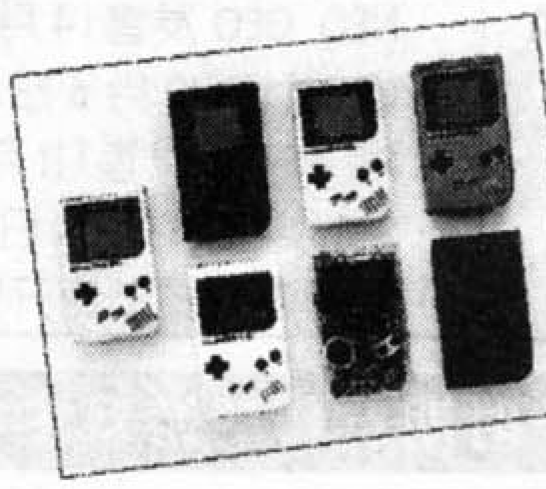




↑还可以享受对战乐趣的划时代的“俄罗斯方块”。

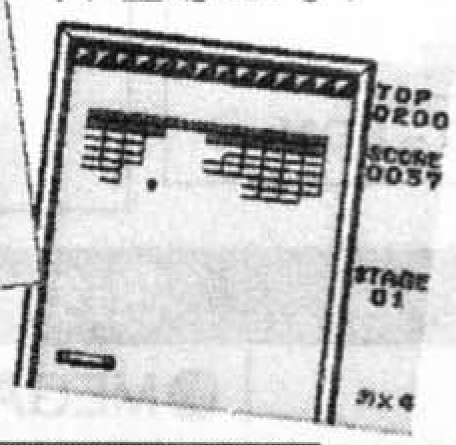
1989 便携式游戏机的霸权之争趋于白热

1989年GB发售后，各游戏业厂商也纷纷推出了自己的便携机，仿佛要和GB的黑白画面一较高下：PC－E GT、GG，LYNKS无一不采用了彩色液晶。但在这场市场份额之争中，GB通过“超级马里奥”等软件的声威，最终成为了唯一的赢家。而在1998年，GB也改用了彩色液晶，实现了最终的进化。



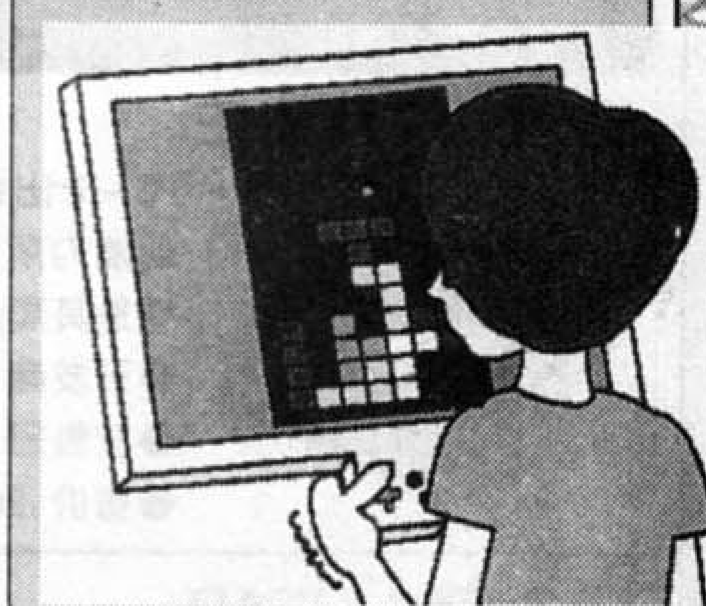
↑最初发售时只有灰色！

↓著名的“俄罗斯方块”登场GB了！



这样的便携机最讨厌！！

●机体异常笨重。●带到半路就坏了。●一按键就出怪声。●液晶画面看起来让人感觉头晕。●电池只能扛3分钟。●只发售一个游戏。●按键时拇指酸痛！





↑90年10月6日发售的GG。



↑4种主机中画面最漂亮的就是PC－E GT。



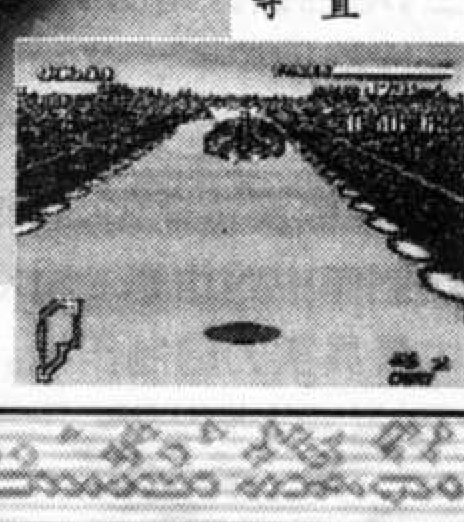
↑最早使用彩色液晶的便携机LYNKS。

1990 超级任天堂发售！

回旋、放缩及卷轴——这些机能使SFC未发售就沐浴在人们的注视之中，在发售后的一段时间内也一度出现了脱销的局面。随SFC同时发售的软件有“超级马里奥世界”、“F－ZERO”两款游戏，之后又有CAPCOM的“街霸Ⅱ”等优秀游戏不断问世，使其普及量数迅速增加，而“DQ”、“FF”等人气RPG续篇的推出，更令SFC成为了不可动摇的主流机种。



↑由于半导体供应不足等原因，SFC的发售日曾一直悬而未决。



手柄沿袭了FC的风格

发售时就引人注目的新机能

在新主机发表时，“主机具有怎样的机能”、以及“这些机能如何出众”是开发厂商方面最喜欢加以宣传的，那么这些不同时代的主机所炫耀的新机能都是什么呢？

SUPER FAMILY COMPUTER

回旋放缩



PLAYSTATION

多边形



DREAMCAST

网络机能



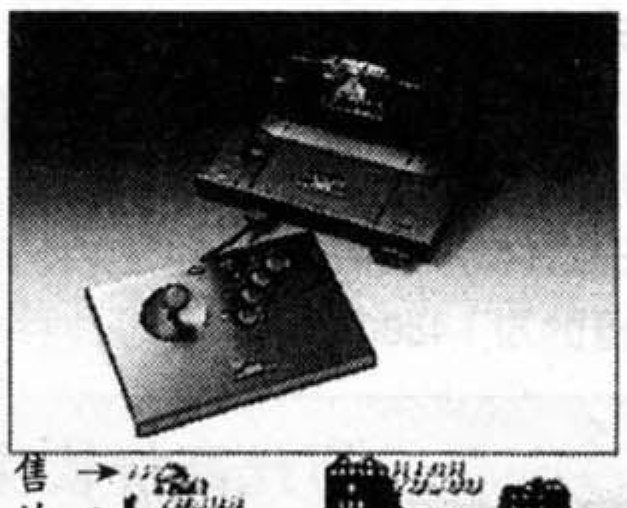
PLAYSTATION2

多边形即时演算



1990 号称“100M”冲击的主机发售!

以移植最新街机游戏为卖点的家用游戏机——NEOGEO 在 1990 年发卖。对于街机迷来说 NEOGEO 的魅力是无法抵抗的，但是主机价格却是 58000 日元的天价，软件也净是些 20000 日元以上的大怪物！尽管如此，它还是被强韧的玩家群支持了 10 年之久。计划于 2000 年 12 月 21 日发售的“格斗之王 2000”将是这台主机的绝唱。



← 和价格一样，玩家的年龄层也很高。



→ 和 NEOGEO 同时发售的『越南 1975』。

主机发售时的广告语佳作集

NEOGEO 的名字正是从电视广告中的“100M 冲击”的台词开始被人们所熟知的，在此，我们将介绍一些游戏主机的广告语佳作，这些可都是各游戏公司把自己主机的卖点凝结在一句话之中的苦心之作啊。

- ●已经是 16 位的时代了！……MD(88.10.29 发售)
- ●64 位级・惊人的游戏主机诞生。……SS(94.11.22 发售)
- ●把了不起的游戏带回家去吧。……NEOGEO(90.4.26 发售)
- ●只要和你，无论到哪！……GB(89.4.21 发售)
- ●比比看！还是 GAMEGEAR!!……GG(90.10.6 发售)
- ●SUPER SYNERGY……SFC(90.11.21 发售)
- ●1、2、3 游戏改变了！……PS(94.12.3 发售)

1991~1995篇 新硬件纷纷登场 CD-ROM 时代的开始

32 位新硬件又开始了新一轮的较量，把迄今为止被 SFC 所独占的市场搞了个天翻地覆的怪兽级硬件 PS，正是在这一时期问世的。而街机方面，格斗游戏、照相俱乐部也各领风骚，不断制造出新的消费热点。

当时的市场规模(1990 年)

6740 亿日元(根据行业白皮书)

当时的畅销软件

1. 超级马里奥赛车(SFC)——销量 382 万份
2. 勇者斗恶龙Ⅵ(SFC)——销量 320 万份
3. 超级大金刚(SFC)——销量 300 万份

代表这一时代的关键词

便携游戏机、16 位、扩大缩小、CD-ROM

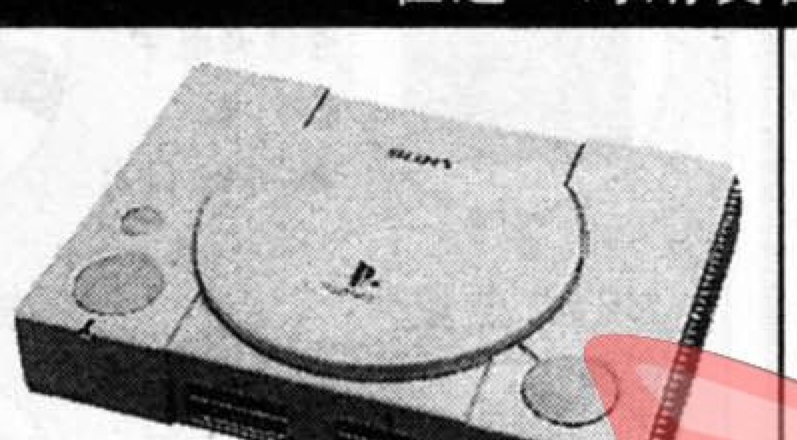
时间	业界大事
1991	・“街霸Ⅱ”在街机上登场。 ・世嘉的 UFO CATCHER(抓公仔机)大受欢迎。
1992	・“DQ5”发售(9 月 27 日)。 ・“FF5”发售(12 月 6 日)。 ・浅草建立游戏博物馆。
1993	・MD2 发售(4 月 23 日)。 ・街机“VF”面市。
1994	・3DO 发售(3 月 20 日)。 ・世嘉土星发售(11 月 22 日)。 ・PS 发售(12 月 3 日)。 ・PC-FX 发售(12 月 9 日)。
1995	・VIRTUAL BOY 发售(7 月 21 日)。 ・“DQ6 幻之大地”发售(12 月 9 日)。 ・ATLUS 的照相俱乐部成为时尚。

在这一时期发售的游戏主机

●PLAYSTATION

可以媲美工作站的多边形描绘功能成为了 PS 获得成功的主要原因之一。在 PS 的众多周边中记忆卡是最为畅销的。

●开发商:SCE
●发售日:1994.12.3
●售价:39800 日元



●SEGA SATURN

在日本胜利电子、日立和世嘉三家公司的共同开发下诞生的硬件。依旧是把街机的移植作作为主机的主要卖点。

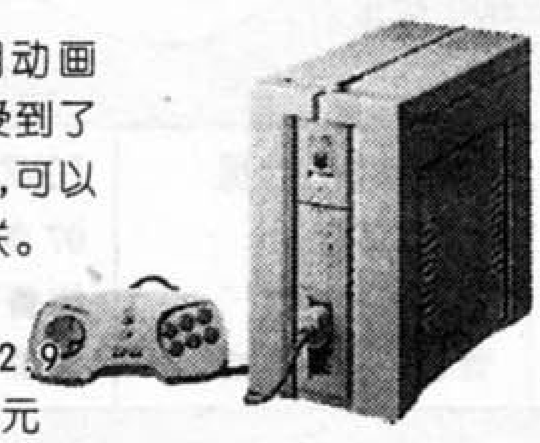
●开发商:SEGA
●发售日:1994.11.22
●售价:44800 日元



●PC-FX

发售了大量使用动画的软件，也因此受到了许多玩家的爱戴，可以与 PC-9800 互联。

●开发商:NEC
●发售日:1994.12.9
●售价:49800 日元



●3DO

3DO 与松下公司携手研制的第一台 32 位游戏主机。

●开发商:NEC
●发售日:1994.3.20
●售价:54800 日元



●VIRTUAL BOY

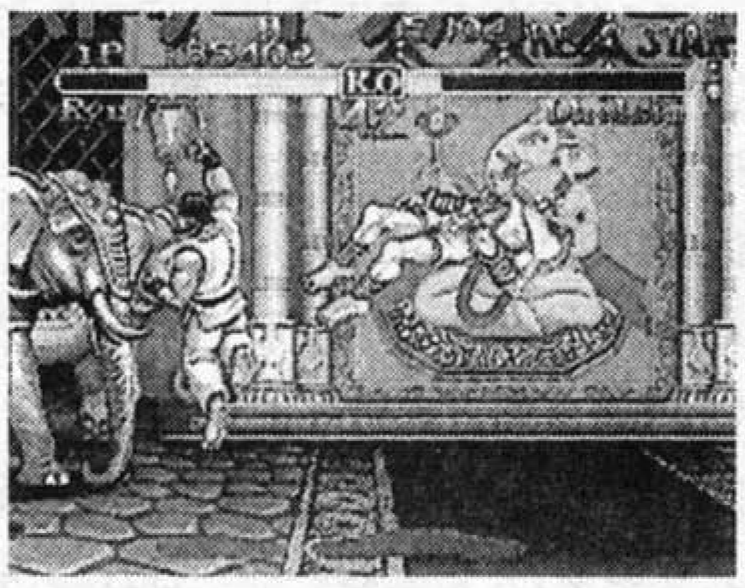
基于“完全的立体空间”这一设计理念推出的硬件。

●开发商:任天堂
●发售日:1995.7.21
●售价:15000 日元



1987 格斗游戏热！

CAPCOM 的"街霸Ⅱ"在街机上面市后，获得了极度的好评，它让人们彻底感受到了对战游戏的乐趣，确定了防御、投、必杀技等 2D 格斗游戏的基础，也为游戏厅带来了革命。



←格斗鼻祖是也！

1991 "抓公仔"大流行！！

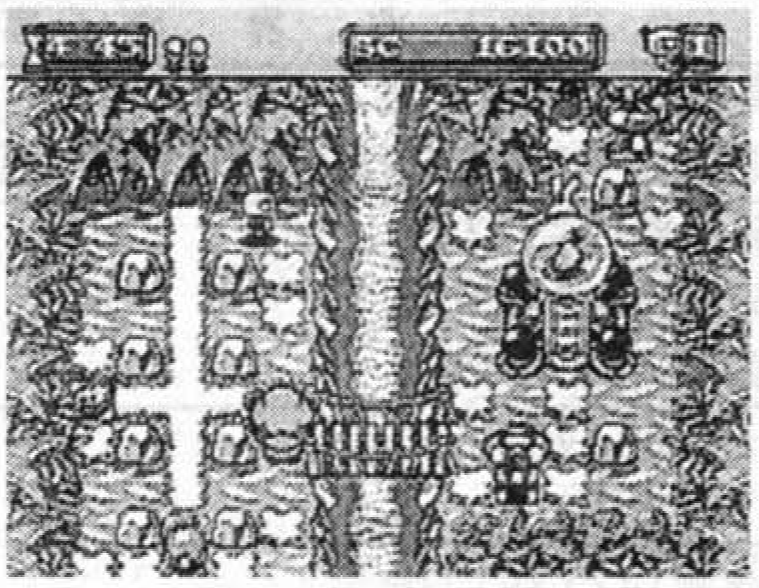
虽然很久以前就有抓公仔的街机，但其大流行还要归功于馅饼超人的人气，是它把一般的家庭成员和女孩吸引到街机厅来的。现在这类游戏已经成了街机厅中不变的主角。



←世嘉的初代 UFO CATCHER，抓公仔的机台也在随着时代的进步而日趋华丽。

1992 进入多人游戏时代

PC－E 和 SFC 都有各自的手柄分插装置，与此相呼应的是"炸弹人"、"桃铁"等可供多人同时游戏的软件。直到今天，多人游戏仍然是最让玩家津津乐道的游戏方式。也许今天的网络游戏就源于最初的多人游戏吧。



↑全家欢软件"炸弹人"。

1993 "VR 战士"人气鼎沸！

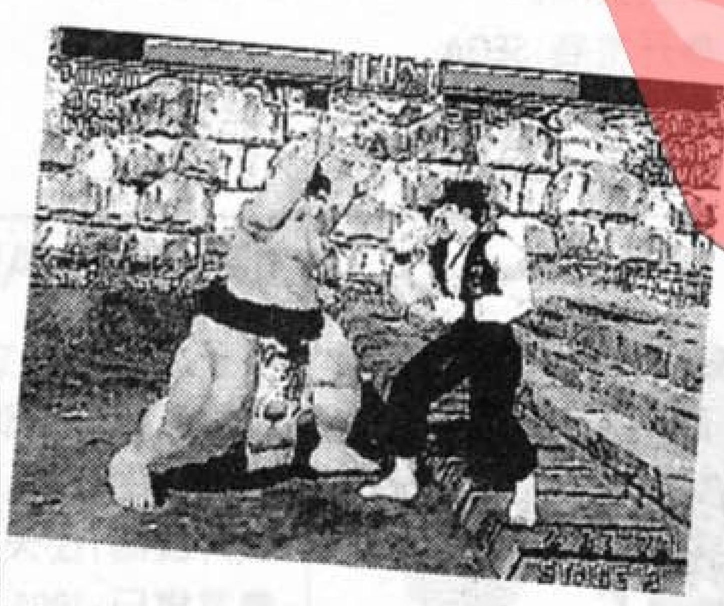
在 2D 格斗游戏全盛的 93 年，世嘉推出了世界上第一款 3D 多边形格斗游戏，真实的动作和充满魄力的镜头切换，使人们进一步体会到了对战格斗的乐趣。94 年，续作"VF 2"登场，画面和动作有了飞跃性的提高，以至从不玩游戏的女性玩家也被吸引到了街机厅，使游戏人口得到激增。日本及世界各地都举办了 VF 大赛，产生为数不少 VF 达人——"铁人"呼号的拥有者。之后的 96 年，"VF 3"问世。97 年，能进行组队战的"VF 3t b"登场，VF 成为了又一个不会被历史遗忘的名作系列。



←VF 传说从这里悄然开始。



←引起狂热游戏热潮的 VF2。



↑不仅是"VF3"的强化版，还加入了组队战新要素的"3tb"登场。

1992 软件价格飞涨！

SFC 发售之后的 2 年，这时由于卡带容量越来越大，软件的价格开始不断提高，那一年价格最高的软件是光荣的"提督的决断"，售价为 14800 日元。



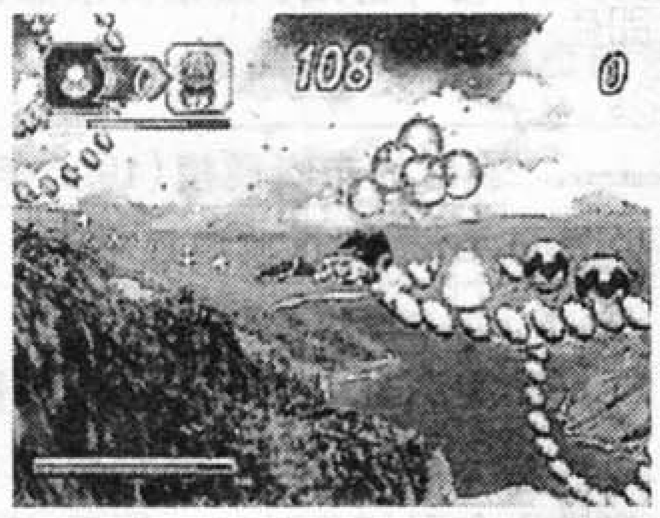
历代高价软件排行榜

在迄今为止发售的主要硬件中，找出售价最高的软件。其中竟然有高达 30000 日元的怪物，真是难以置信，这可是能买下一台 PS2 的价钱啊！

机种	游戏名称	软件售价
FC	三国志 2	14800 日元
SFC	EMIT	19800 日元
MD	三国志 3	14800 日元
PC－E	三国志 3(CD－ROM 版)	14800 日元
NEOGEO	格斗之王 99	38000 日元
PS	文字处理套装	36800 日元
SS	文字处理套装	36800 日元
N64	超空间夜间职棒	9980 日元
DC	桑巴沙锤	13600 日元
PS2	梦之拍卖会	10800 日元

1994 PS 和 SS 两大新硬件登场！

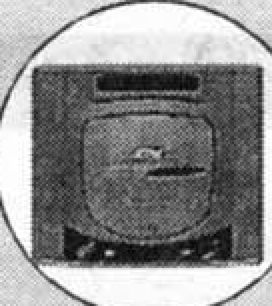
94 年末，几乎在同一时间，32 位次世代主机的两大巨头——PS 和 SS 发售了。其后，随着大作软件的推出和主机价格的降低，新主机的销量不断增加。



←新主机缔造不朽名作。

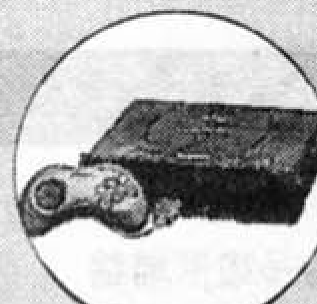
形形色色的土星

V 土星



日本胜利电子发售的土星。
- 胜利电子
- 97 年
- 44800 日元

HI 土星



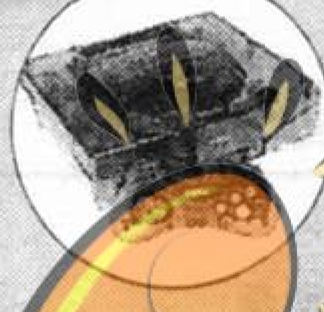
具有 VCD 和 PCD 播放功能的土星。
- 日立
- 95 年
- 64800 日元

NEW 土星



价格降低为 20000 日元。
- 世嘉
- 96 年
- 20000 日元

骷髅 土星



从半透明的外壳可以看到其内部构造。
- 世嘉
- 97 年
- 开放价格

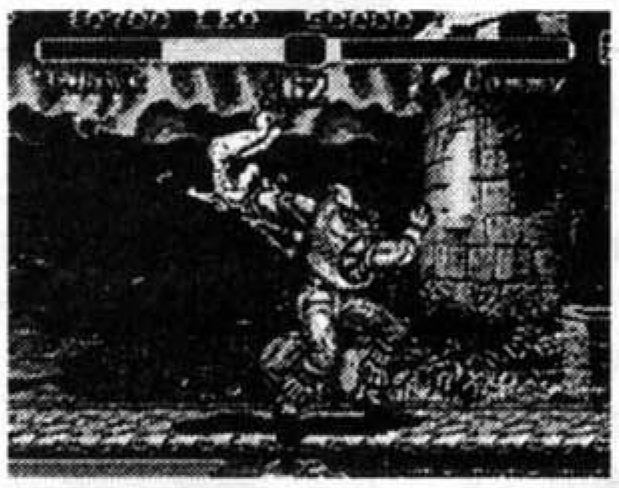
NEW V 土星	NEW HI 土星	TOYZARASV 限定土星
96 年发售	96 年发售	97 年发售
销售商：世嘉	销售商：世嘉	销售商：世嘉
售价：开放价格	售价：开放价格	售价：开放价格

译者猜想：SEGA 为什么要发售骷髅版土星呢？因为 SEGA 已经感到土星将不久人世了，为了纪念它，骷髅版 SS 问世了！

1995 通信对战游戏起动！

呆在家中也能和相距很远的玩家进行通信对战的系统在这一年问世，其名为“X－BAND”！是SFC的专用系统，需要把X－BAND的调制解调器插在SFC主机上，再接上电话线。使用费用通过预付卡支付，并可用来收发E－mai。虽然最终并没有获得大成功，但其所做的尝试却是划时代的，它确立了通信对战这一概念，构筑了家用硬件通信对战的基础。





↑在不久的将来，当光缆取代电话线的时候，与对战对手建立联系所花的时间，以及游戏时的停顿都将不再是问题。

1995 VIRTUAL BOY 发售！

VB是家用游戏机中第一台采用虚拟3D画面的主机，由红黑构成的简洁机身和画面中浮现的立体图像，给玩家带来了前所未有的新鲜感觉。虽然发售前它就成了人们议论的焦点，但在PS和SS的“压迫”下，其销量一直差强人意，不过她还是为游戏业界带来了不少新意。



如果VB成为主流机种的话……

如果VB能一路高歌至今的话，别的厂商也无疑会竞相开发使用3D显示屏的硬件，于是最终就会进化出直接向视神经和脑神经传送信号、闭着眼在3D空间中游戏的硬件。而触觉和嗅觉也会被利用起来。如果有这样的硬件的话，一定会销得像流水一样快的！



1995 “照相俱乐部”前排起了长队！

ATLUS发售的“照相俱乐部”在以年轻女性为中心的消费层中获得了极度的好评，职业女性和女学生在街机厅乐而忘返，照相俱乐部的机台前排起长队的情景随处可见。由于“照相俱乐部”的大受欢迎，不仅在街机厅，即使在街边也随处可见它的身影。



↑热恋中的情侣在照相俱乐部前留念也风靡一时。

1996～2000篇 新硬件、新技术接踵而至 游戏的近未来伸手可及

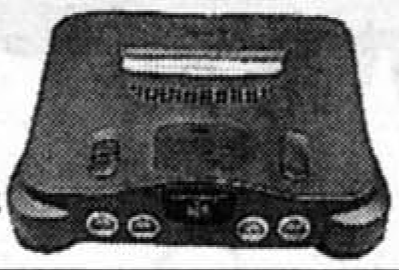
互联网开始高度普及的时代。游戏硬件的性能也飞跃般的提高，迄今为止所未见的全新的游戏类型也不断出现，这些都让人感到21世纪确实近在眼前了。

当时的市场规模（2000年）
7050亿日元（根据行业白皮书）
当时的畅销软件
1. 口袋怪物（红）（GB）——销量418万份
2. 口袋怪物（绿）（GB）——销量404万份
3. 超级马里奥赛车（N64）——销量382万份
代表这一时代的关键词
64位机、128位机、使携机、网络、低价格软件

时间	业界大事
1996	·N64发售（6月23日）。 ·作为家用游戏机的M2开发中止（7月）。 ·电子宠物蛋发售（11月）。
1997	·DIGICUBE的游戏小型超市销售开始（1月31日）。 ·世嘉BANDAI合并计划中止（5月27日）。 ·SFC软件写入服务开始（9月27日）。 ·GB生父横井军平因车祸去世（10月4日）。
1998	·彩色液晶GB发售（3月21日）。 ·NGP发售（3月27日）。 ·DC发售（11月27日）。 ·POCKET STATION发售（12月）。
1999	·WS发售（3月4日）。 ·彩色彩晶版NGP发售（3月19日）。 ·64DD发售。（12月1日）
2000	·PS2发售（3月4日）。 ·彩色液晶WS发售预定（12月9日）。

在这一时期发售的游戏主机

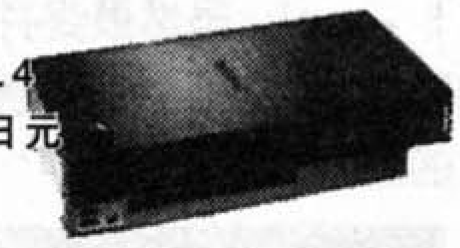
●NINTENDO 64
最早登场的64位机，同时发售的软件是“超级马里奥64”。具有声音识别麦克风、振动包、64DD等丰富的周边设备。
●任天堂
●96.6.21
●25000日元



●DREAMCAST
以网络服务为卖点的游戏机，由汤川专务出演的广告算是一个不小的噱头，同时发售的软件有“VF3tb”等。
●SEGA
●98.11.27
●29800日元



●PLAYSTATION2
不仅是设置有DVD驱动器、USB接口的游戏机，它同样具有作为多媒体机器所需的强大机能。
●SCE
●2000.3.4
●39800日元



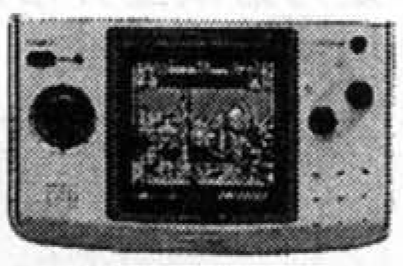
●GAMEBOY COLOR
最大发色数32000色，同时发色数为56色。对应周边也相当丰富。
●任天堂
●98.10.21
●6800日元



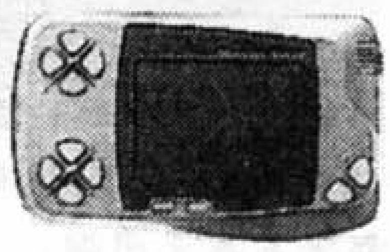
●NEOGEO POCKET
外型小巧而且可以连续游戏20小时，还可以和世嘉新主机DC连接。但对应软件多是格斗游戏，玩家群过于单一。
●SNK
●98.10.28
●7800日元



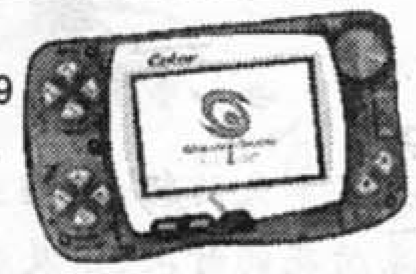
●彩色NGP
作为NGP的后续机种登场。在发售后约半年的10月21日，在外形小巧了一圈的同时降价至6800日元。
●SNK
●99.3.19
●8900日元



●WONDER SWAN
根据已故的横井军平的构想开发的便携机。可以以纵横两个方向进行游戏，而且机体相当轻薄，易于手持。
●BANDAI
●99.3.4
●4800日元



●彩色WS
WS的后继机种，将和FF同时发售，已决定发售至FF系列的第3代。是性价比极好的便携主机。
●BANDAI
●2000.12.9
●6800日元



1996 主机大战白热化！

以N64的发售为开端，各公司也都发售了各自的高性能硬件。N64在发售8个月后就降了8000日元。DC也比最初发售价格降低了近10000日元。在性能较量的同时，炽烈的降价大战也同样打得不可开交。周边设备的竞相发售使游戏市场显得更加热闹非凡。

疯狂比较——1位值几钱?

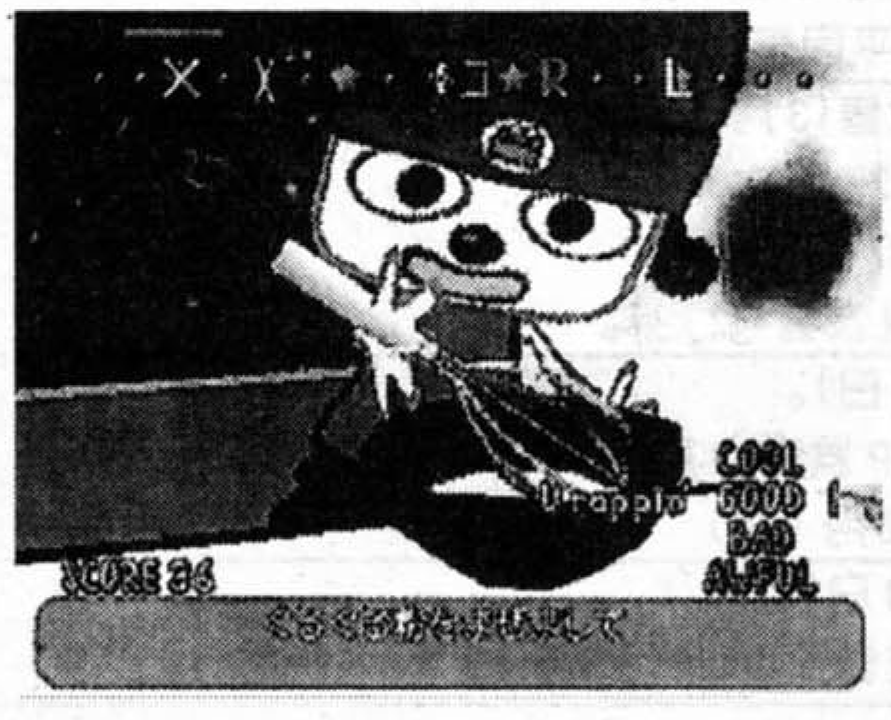
把各硬件的最初发售价格除以主机CPU的处理速度，计算一下1位值多少钱的结果是？虽然是非常疯狂的想法，但也确实能从结果中感受到时代潮流。下个世纪会是怎样一种情况呢？

●FC(8位)——1850日元
●PC-E(8位)——3100日元
●MD(16位)——1313日元
●SFC(16位)——1563日元
●SS(32位)——1400日元
●PS(32位)——1244日元
●N64(64位)——391日元
●PS2(128位)——311日元

1996 音乐游戏、舞蹈游戏登场！

这场游戏热潮的起点是节奏ACT“啪啦啪啦啪”的登场，这是音乐和游戏完美结合的产物，之后在街机又出现了“狂热节拍”系列。一时间，音乐游戏、舞蹈游戏也慢慢成为了独立的游戏类型。音乐游戏的风行也带起了一些游戏周边的热卖，比如KONAMI的跳舞毯就诞生于此时。

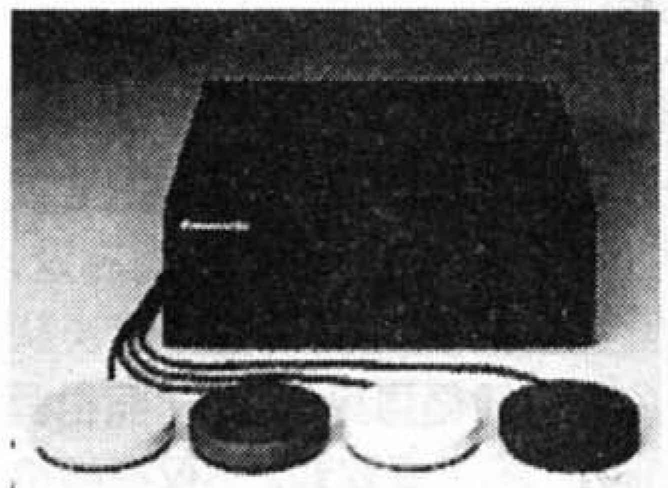
『啪啦啪啦啪』掀起了音乐游戏热潮



←可爱的角色加上流行音乐和轻松有趣的世界观，深得松散玩家派的欢心。

1996 M2开发终止！

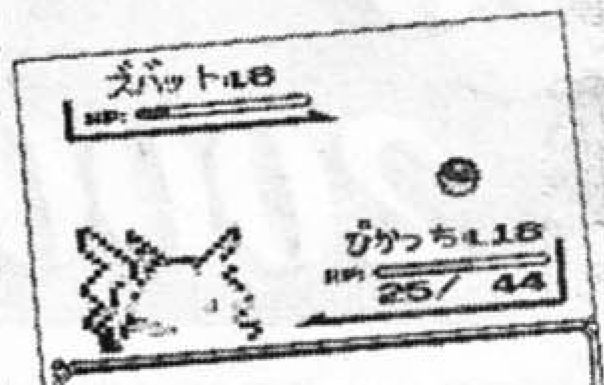
3DO REAL是松下电器的产品，M2作为它的后继机种却最终停止了开发。WARP的“D2”等发售预定的游戏也一起无疾而终。M2虽然作为游戏机停止了开发，但它现在作为福利设施中的娱乐机器仍然在活跃中！最终成了敬老游戏机！



↑3DO是次世代游戏机中最早发售的，同时也是最早隐退的！

1996 “口袋妖怪”登场！

在世界范围内大受欢迎的“口袋妖怪”在这一年发售了。同年还放映了“口袋怪物”的动画片。靠着这种相辅相乘的连带效果，“口袋妖怪”成了爆炸性的消费热点。除了GB版游戏外。家用游戏历史上第一款声音识别游戏“皮卡秋啾啾叫”和具有计步器功能的便携游戏“口袋皮卡秋”也极受欢迎。



←不言自明的处女作家都喜欢。



→可爱的皮卡秋哭了。

口袋妖怪相关商品的种类

主要商品的内容：儿童用餐饮器具、鞋子、旅行袋、汽球、ふわふわアート、脚踏车、GAME BOY耳机、SUNFILM名牌贴纸、手艺用品、车票、PAPER CRAFT、手艺用品、立体印刷布料、手表、饭锅、水壶、马克杯、口香糖、玩具、文具、生活杂货、布料、シャンメリー饮料、油酥饼(只限关西地区)、砂糖、编织套件、胶囊玩具、食品玩具、娱乐用软件、缝纫机用ROM、睡衣寝具、背包、卡片游戏、徽章、CD……

1. 光通讯环境完备→2. 通讯进一步发展，卫星通讯化→3. 全世界范围内无停顿等待现象→4. 通讯卫星个人化→5. 个人专用卫星搭载人工智能→6. 人工智能进化，开始出现反人类的行为→7. 人类与人工卫星之间的战争爆发

1996 网络游戏元年！

用PC机玩的在线RPG“暗黑破坏神”在这一年问世了。与不认识的玩家一块编成队伍冒险、甚至聊天，这种全新体验吸引了大量玩家，形成了全球规模的“暗黑”热。



←网络时代的骄子——暗黑破坏神。

1996 电子宠物蛋大流行

便携式宠物育成游戏机电子宠物蛋发售后马上就形成了大流行的，社会舆论在相当长的一段时间内为之沸然。截止到98年，总共有大约20种电子宠物蛋问世。小鸡、恐龙……应有尽有。其后，由于创意的贫乏，宠物蛋的热潮逐渐散去，但是她创造的巨大利润还是帮助BANDAI度过了困境。

1996 世嘉、BANDAI合并计划终止！

1996年发表的世嘉万代合并计划，也终于在第二年化为泡影。当时万代的山科社长曾表示其原因是“两公司的企业理念完全不同”，通过合并形成业界第一大企业的梦想也随之破灭了。



↑世嘉



↑万代

如果世嘉、万代的合并实现了的话？

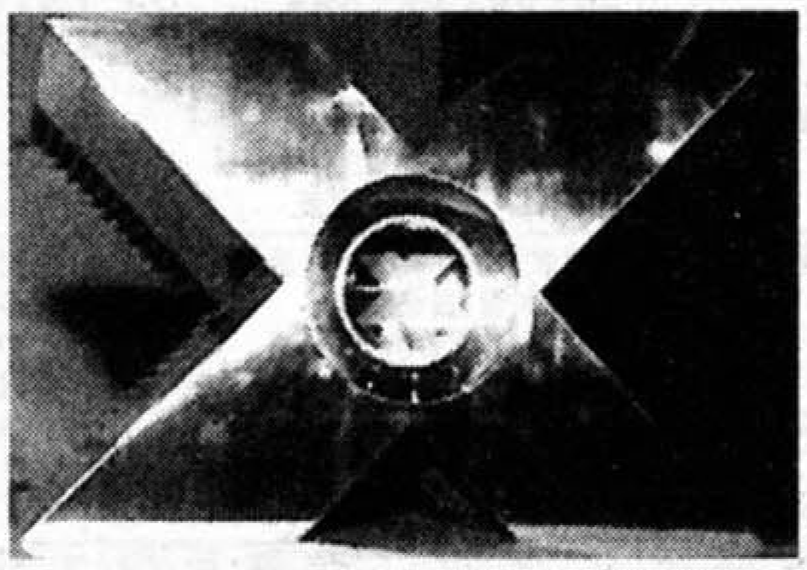
据说合并成功后的企业名称会定为“世嘉万代娱乐”。如果这样一个企业出现的话，会为我们带来怎样的商品呢？

- 所有的世嘉知名角色都被制成塑料模型
- 所有的世嘉知名角色都被“包装”成芭比娃娃的朋友进行销售
- 发售DC版“GUNPEI”

2001～？？篇 新一轮的主机大战即将打响！游戏业界会如何变化？

新一轮主机大战在即！

请看右边的照片！这些都是计划今年发售的新主机。在“对于开发者很友好”这一理念下开发出来的NGC，以WINDOWS为操作系统；对于开发者同样友好的“XBOX”，给人们带来的期望不仅仅是在硬件性能方面，还有丰富的软件。



←微软新主机XBOX，预定今年秋季发卖。



←任天堂新主机，预定今年7月份在日本发售，10月份登陆北美。

电软编辑部内各位“占卜师”的意见

占卜师风林的猜想：

今后游戏业到底会朝着什么方向发展呢？连卖得很火的PS2都被人“批评”为游戏业的悲哀，那XBOX及NGC今后会怎么样呢？以风林的看法，未来将是没有胜者的时代。预计PS2在XBOX登场前可以普及到全球1500万台，但在XBOX推出之后，PS2必定受到强大的阻力。但是，有着大量游戏支持的PS2肯定仍扮演着领先者的角色，不会被击垮。基本上，两者会处在一种僵持的状态。不过，这种情况是指全球范围，在日本PS2必然以绝对优势胜出。而NGC预计今后的销量会超过N64而达到4000万台的普及量，NGC的成败将有一半是掌握在同胞兄弟GBA上。从目前的情况看，NGC的市场要比XBOX好预测，前景也要好于后者（主要因为任天堂在全球都有着广泛人气及铁杆，持“只有任天堂的游戏才是好游戏”看法的玩家相当多）。而XBOX则直接挑战SONY，以微软的实力应不会输。这样看来，没有胜者是必然的结果。

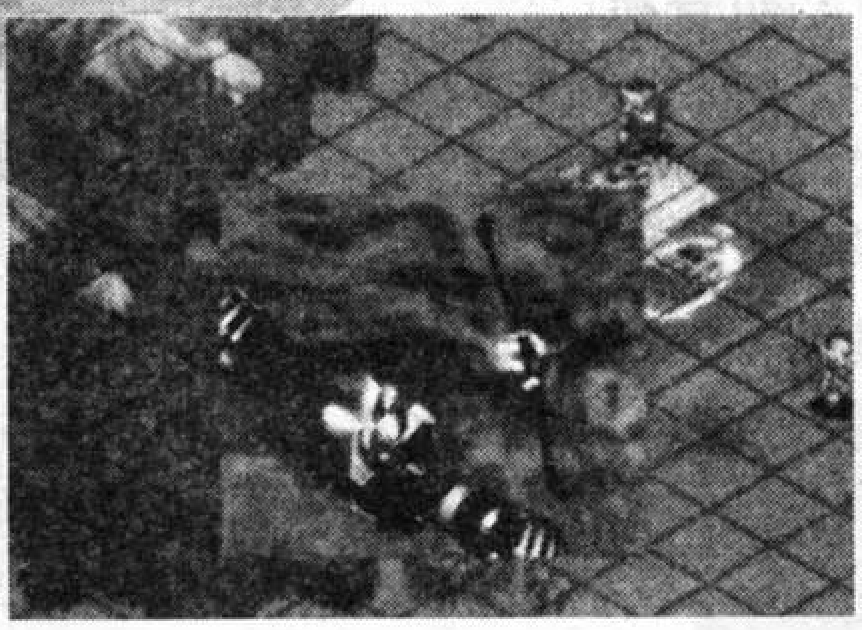
占卜师莱因的猜想：

小莱个人认为21世纪还会出现一台霸主主机，但具体是谁，还要看NGC和XBOX登场之后才能知道。从性能来看XBOX当然是老大，但从游戏性来说NGC应当是没有问题的，只是从中国的国情来看似乎XBOX更好一些。看来小莱要努力蓄铁购买XBOX了……

占卜师七支剑的猜想：

游戏已经成为家庭娱乐的组成部分，而且趋向于越来越重要的位置。到年底主机大战尘埃落定之时，家用游戏机将成为家电产品而进军家电市场。到时，游戏就真正成为家庭娱乐中不可缺少的组成部分了。

游戏的流行是从掌机开始的，这也是为什么GB占有如此大的市场的原因，所以今后在游戏市场占有份额最大的还是掌机。而光盘机作为新兴产品，通过技术方面的比较来决定主机的优胜劣汰。因此，XBOX将具有很大的市场潜能。但是软件商的支持也是非常关键的，所以，得到强有力软件支持的PS2将紧随XBOX之后。至于任天堂和世嘉，将有可能创造出另一种新型娱乐产品或是一种娱乐观念。本世纪真正的主机之战应该在XBOX与PS2之间展开，XBOX的主导地位将会持续到PS3的推出，游戏业将会迎来最后的辉煌。



超级机器人大战α



机器人大战系列是一部人气度极高的游戏，其中融入了许多优秀漫画作品，因此非常受欢迎。正因为内容丰富，所以情节比较复杂，其中的秘密自然也就随之增多了。

PS	厂商:BANPRESTO	类型:SLG
	发售日:2000.5.25	媒体:CD－ROM

全部隐藏机体

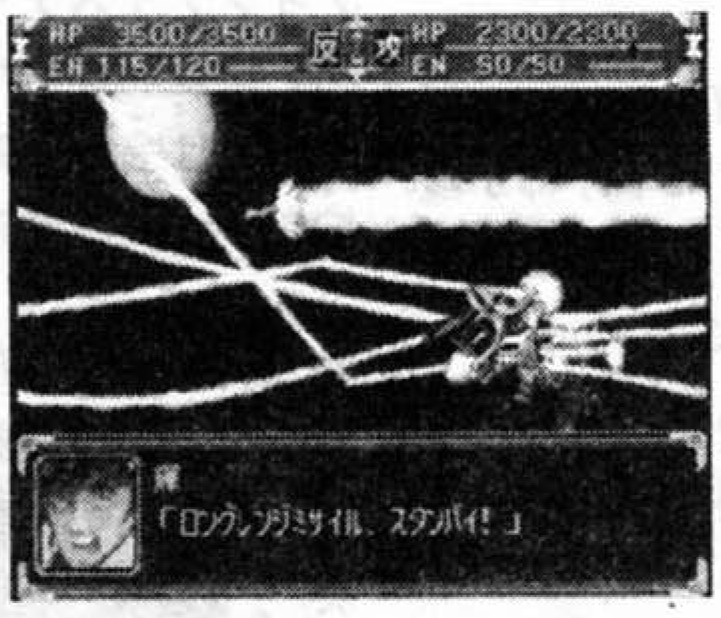
ROUND 1

★G－3ガンダム

1.REAL 系第 2 话选择「ブリーフィングルームに行く」路线，SUPER 系第 4 话前时选择「申し出を受け入れる」；2. 第 9 话选择「ジャブローに向かう」；3. 第 10 话「アムロ再び」由アムロ驾驶加入。熟练度条件:熟练度达到 6。

★GP－02 A

1. 第 10 话后选择在走南「南アタリアへ向かう」；2. 第 11 话「ガンダム强夺」让 GP－01 将 GP－02 的 HP 打倒 50% 以下；3. 第 12 话「野望の男」中，将 GP－02 击坠；4. 第 20 话「决战、第二新东京市」后选择「リガ・ミリティアと合流する」；5. 第 24 话「ソロモンの恶梦」将 GP－02 击坠；6. 第 50 话「ヴァリアブル・フォーメーション」后选择「ラー・カイラム队」；7. 第 53 话「ソロモン攻略战」前选择「マクロスによる强行突入」；8. 第 53 话时在敌人没有被全灭的情况下让マクロス进入所罗门。熟练度条件:N/A。



←如此华丽的场面，肯定是超必杀啦！

★Z－Ⅱ

1. 必须使用 REAL 系进行游戏；2. 第 18 话「ゼータの鼓动」时，选择「ファを出击ない」；3. 第 41 话选择「リーンホース Jr 队」；4. 第 42 话「アクシズからの使者」时，由カミーユ驾驶加入。熟练度条件:熟练度 30。

★フルアーマー ZZ

1. 第 57 话「天使の轮の上で」后选择「アクシズへ向かう」；2. 第 60 话「战士再び」得到。熟练度条件:熟练度 45。

★サザビー

1. 第 41 话「バイバイ・マルス」后选「リーンホース Jr 队」；2. 第 44 话「リィナの血」由クワトロ驾驶得到熟练度条件:N/A。



→『新世纪福音战士 EVA』中的角色，非常有个性。



↑使徒出现啦！！！

★ドーベンウルフ

1. 选第 41 话「バイバイ・マルス」后选择「リーンホース Jr 队」；2. 第 43 话「プルとアクシズと」。熟练度条件:熟练度 40 以下。



←攻击力很强吗？

★シャア用ザク

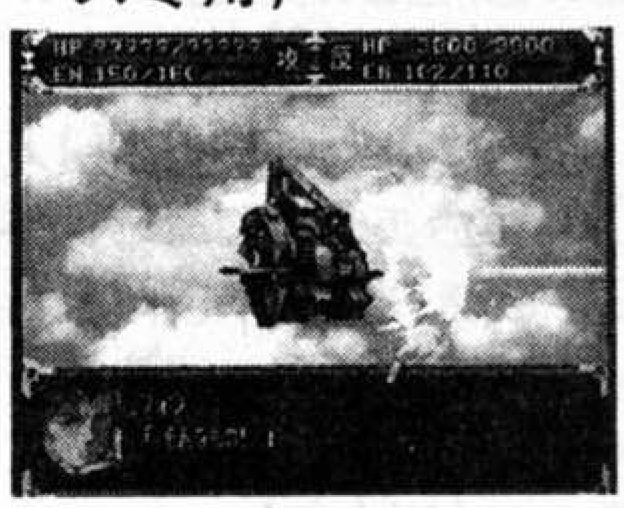
1. 第 41 话「バイバイ・マルス」后选择「リーンホース Jr 队」；2. 第 43 话「プルとアクシズと」。熟练度条件:熟练度达到 40 以上。

★キュベレイ Mk－Ⅱ(赤)

1. 第 50 话「ヴァリアブル・フォーメーション」选择「ラー・カイラム队」；2. 第 52 话「バイブレーション」让プル和ジュドー按顺序说得プルツー；3. 第 56 话「ジオンの幻像」让ジュドー说得プルツー，过关后得到。熟练度条件:N/A。

★ヤクト・ドーガ(クエス专用)

1. 第 50 话「ヴァリアブル・フォーメーション」选择「ラー・カイラム队」；2. 第 52 话「バイブレーション」让クワトロ说得クエス得到。熟练度条件:N/A。



←哈哈，打不着吧，我急死你。

★HWSνGUNDAM

1. 第 9 话后选择「ジャブローへ行く」；2. 第 41 话「バイバイ・マルス」结束后选择「リーンホース Jr 队」；3. 第 42 话之前的事件中当チェーン问アムロ「约束を覚えているか」时选择第一项；4. 第 50 话「ヴァイリアブル・フォーメーション」选择「ラー・カイラム队」；5. 第 53 话「ソロモン攻略通过后得到」熟练度条件:熟练度 45。



魄力十足！



→人类竟然与机体战斗，看来只能称之为怪物了。

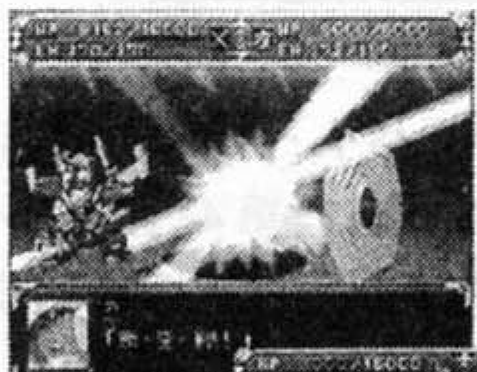
★F90V

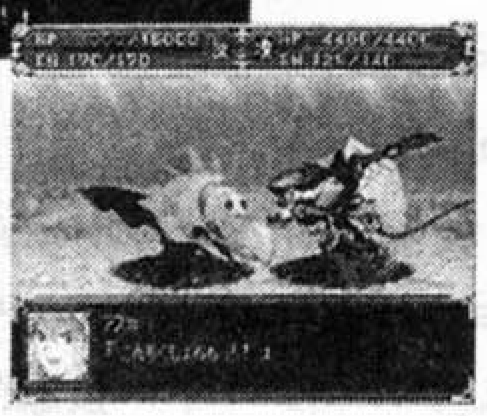
1. 第 20 话「决战、第二新东京市」后选「リガ・ミリティアと合流する」; 2. 第 25 话「クロスボーン・バンガード」让シーブック攻击ドレル; 3. 第 41 话「バイバイ・マルス」后选择「グラン・ガランと队」; 4. 第 43 话「宇宙に开く妖花」选择「シーブックを先に行かせない」; 5. 不说得セシリ一将其击落，但不要击坠ドレル和ザビーネ。过关得到，不过此机体不是很强。熟练度条件：熟练度 30。



★トールギス III

1. 第 13 话「少女が见た流星」或「白い翼のガンダム」(ジャブロ一路线)时，选择「ゼクスを肯定する」; 2. 第 57 话「天使の轮の上で」时，选择「エンジェル・ハイロウを追う」; 3. 第 58 话「胜者と败者に祝福を」让ヒイロ把ミリアルド击坠; 4. 第 65 话「ギアオブディスティ一」时加入。熟练度条件：熟练度 40。





→冲破绝对领域！砍你个稀巴烂。

★EVA3 号机

1. 第 41 话「バイバイ・マルス」后选择「ゴラオン队」; 2. 第 45 话「神か魔か…」与使徒バルディエと战斗时选择「使徒と战う」; 3. バルディエ的 HP 剩 1/2 时，会发生真・ゲッタ 净化使徒的情节; 4. 第 47 话「男の战い」中，由トウジ驾驶登场; 5. 第 50 话「ヴァリアブル・フォーメーション」选择「ゴラオン队」。熟练度条件：N/A。

★デストロイドモンスター / VF－1J アーマードバルキリー

第 61 话「运命の矢」选择「バルキリー小队を先行させる」后加入。熟练度条件：N/A

★クアドラン・ロー(青)

1. 第 40 话「ビッグ・エスケープ」让マックス把ミリア击坠; 2. 第 61 话「运命の矢」中，マックス把ミリア驾驶的座机 HP 打到一半，发生情节; 3. 由巨大化的マックス驾驶得到。熟练度条件：N/A。

★VF－1J(S)(赤)

1. 第 40 话「ビッグ・エスケープ」让マックス把ミリア击坠; 2. 第 61 话「运命の矢」中，マックス把ミリア击坠; 3. 后由缩小的ミリア驾驶自动加入。熟练度条件：N/A。

★サイバスター新武器：乱舞の太刀

1. 第 50 话「ヴァリアブル・フォーメーション」选择「グラン・ガラン队」; 2. 54 话「异邦人たちの归还」。熟练度条件：熟练度达到 52。

★S2 机关搭载 EVA 初号机

第 47 话「男の战い」，让初号机被第十四使徒击倒，发生初号机暴走吞吃第 14 使徒的情节，过关后得到得到 S2 机关以后 EN 就会自动回复。熟练度条件：N/A

★ガンバスター追加バスタートマホーク攻击



→敌人也很强大。

1. 第 50 话「ヴァリアブル・フォーメーション」选择「ゴラオン队」路线; 2. 第 55 话学会バスターホームラン/バスタートマホークブーメラン这两招。熟练度条件：N/A。

★守护神ゴードル

1. 第 20 话「决战、第二新东京市」后选「极东支部」; 2. 第 50 话「ヴァリアブル・フォーメーション」选择「ゴラオン队」; 3. 第 53 话「地球を赌けた一骑打ち」选择「ハイネルを见逃す」; 4. 第 55 话「父の胸の中で泣け」让健一和ハイネル战斗; 5. 第 65 话「ギアオブディスティニー」把ミーア击坠后让健一击坠ハイネル，然后让健一说得ハイネル驾驶的守护神ゴードル; 6. 第 66 话「绝望の宴は今から始まる」由ハイネル驾驶守护神ゴードル作为援护参战。熟练度条件：N/A。

★量产型ダイファイター/量产型ダイタンク



→休息一下，等待下一次的猛攻。

1. 第 20 话「决战、第二新东京市」后选择「リガ・ミリティアと合流する」; 2. 第 21 话「ホンコン・シティ」战斗前选择「格纳库付近を捜」; 3. 第 21 话「ホンコン・シティ」第 2 回合作为援护登场。熟练度条件：N/A。

★グルンガスト改/ヒュッケバイン EX

1. 第 29 话「心に念じる见えない刃」(REAL 系)/「黑い超斗士」(SUPER 系)让主角先和イルム发生战斗，然后和主角恋人发生战斗，最后再和イルム发生战斗; 2. 第 46 话「第三の力」(REAL 系)/「龙と虎」(SUPER 系)结束时イルム依然生存; 3. 第 50 话「ヴァリアブル・フォーメーション」选择「ゴラオン队」; 4. 第 52 话「魔神皇帝」选择「とにかく攻击あるのみだ」; 5. 第 57 话「天使の轮の上で」时，选择「作战を引き受けない」; 6. 第 65 话「ギアオブディスティニー」正式加入。熟练度条件：N/A。

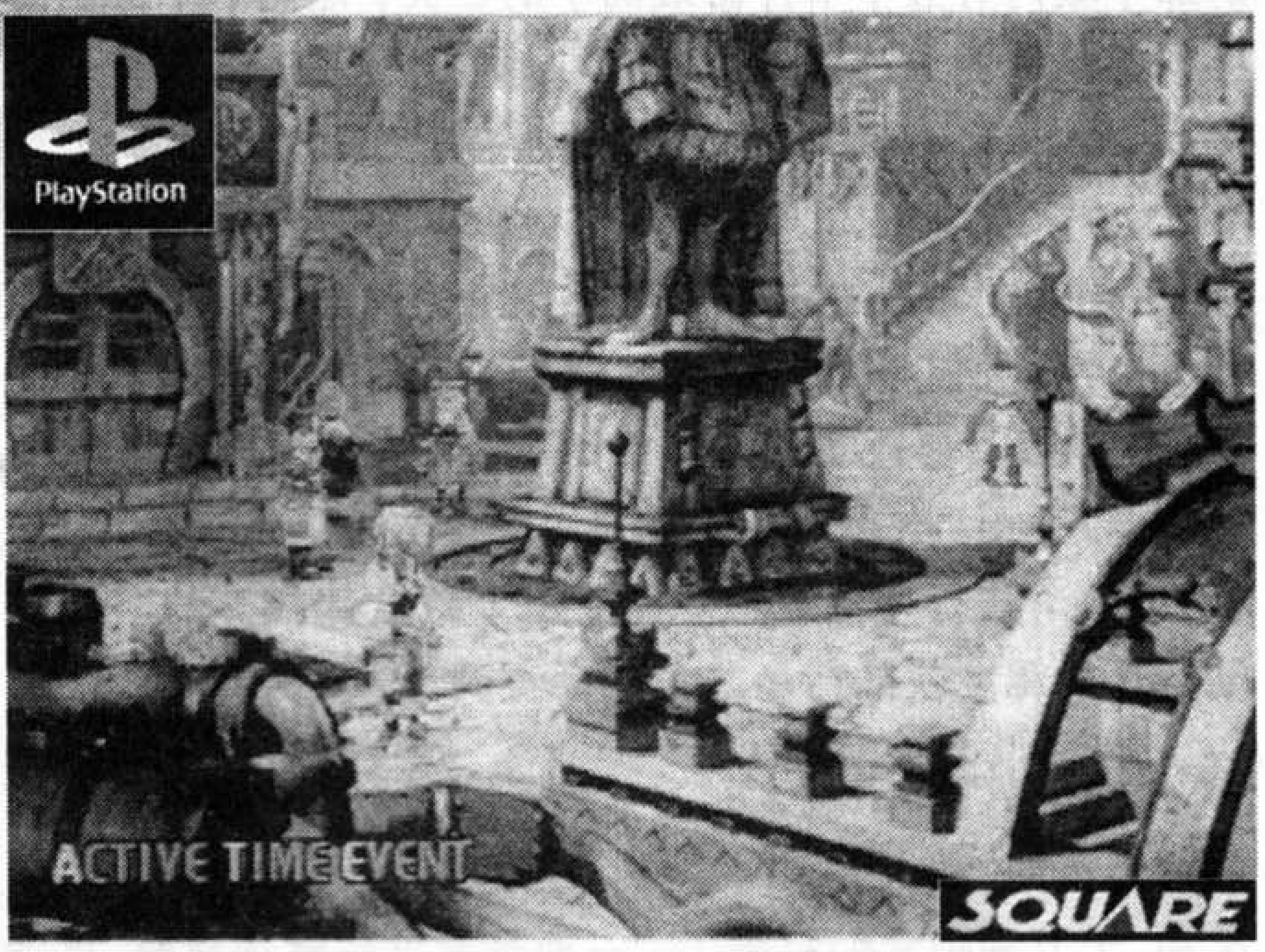
(TO BE CONTINUED……)

敬请期待 ROUND 2　　责编/七支剑、黄金菜园



→许多隐藏机体的战斗能力是不可小视的，视觉效果也不错喔！

←经典的必杀技。画面随处可见。当然也有在本作中震撼的



FINAL FANTASY IX
ファイナルファンタジーIX

最终幻想IX

~ FF9 探测器 ~

《FF9》从发售到现在已五个多月了，那种玩游戏时的感动大概已经淡去了吧。不过其中的秘密一次又一次的被玩家们发掘出来，看来这个游戏还是值得再去深究一番的。

PS	厂商:SQUARE	类型:RPG
	发售日:2K.7.7	媒体:CD×4

☆☆☆ 文/意乐　责编/七支剑

陆行鸟之谜

在第一张盘时在雾之大陆南方有一个圆圆的森林那就是陆行鸟森林。首先进去在莫古利那里买陆行鸟野菜(チヨコポ野菜)然后在陆地上有陆行鸟脚印的地方使用就可唤来陆行鸟了。以后均是这样使用的。然后将它带回陆行鸟森林与莫古利交谈后选第一项，给60元就可以在陆行鸟森林中探宝了。方法莫古利会教你的。在不断的挖掘中陆行鸟的等级会上升，但是这只会对陆行鸟的速度和每次挖的深度有所提升、对陆行鸟的进化没有帮助。在挖掘中除了可以得一些很一般的物品之外，还可以得到陆行鸟宝藏地图和チヨコポの空中庭园的有关资料(这个在后面会给大家指点的)。每探索一次就会得到一定的分数，而这个分数可以在莫古利那里换取物品(笔者花了近十几个小时终于将最好的几个换到了，差不多有2万分。结果发现这些物品在后来的陆行鸟的宝藏中出现了。一万分的和八千分的可以说是最好的哦！)

在探索的物品中最重要的是藏宝图了。其作用:1可以得到珍贵的物品;2通过特有的宝藏可使陆行鸟进化，第一次进化可使陆行鸟走浅水区；第二次可使陆行鸟登山；第三次可使陆行鸟走深水区；最后一次可使陆行鸟在有森林的地方飞起或下降。这样的宝藏一共有24个。

发现的方法首先要在陆行鸟森林或其它陆行鸟场将所将藏宝图探索出来。然后调出小地图，骑上陆行鸟在藏宝图上相似的地方用按键“口”进行调查，当调查中出现有“！？”的符号时，那宝藏就在附近了，仔细找吧！你会收获不少的。

陆行鸟探宝场所

1、チヨコポ入江口 当得到飞船后且陆行鸟进化到可走浅水区的时候让飞船停到忘却的大陆西南的有陆行鸟脚印的岛屿上，在脚印处使用チヨコポ野菜骑上陆行鸟沿浅水区绕到另一个岛。这个岛的特征是比较长，上面没有山，而岛的一边有一个明显的小黑洞，那就是其中的一个陆行鸟探宝场所——チヨコポ入江口。

2、チヨコポ空中庭园 有时在大地图上行走时会看见一个黑影，这黑影就是チヨコポ空中庭园的影子，去那个地方的方法是首先让陆行鸟进化到可以飞，而且要得到デッドペッパ。(得到的方法在チヨコポ入江口半分钟内挖到四个物品莫古利就会给你一个)然后飞到黑影上方用一个デッドペッパ，此后陆行鸟就会像火箭一样飞上去，这样就来到了チヨコポ空中庭园，这里是挣分的好地方。因为黑影会到处出现，但是它最爱在以下几个地方出现：雾大陆东北高原、外侧大陆东南部那个比较细长的半岛附近、チヨコポ入江口附近岛屿、各大陆交接的海最中央。

隐藏的地点

1、クワン洞 地点在トレノ附近的一个隐藏的山洞，这里会得到其中的一枚星宫，还会发现隐藏的事件。

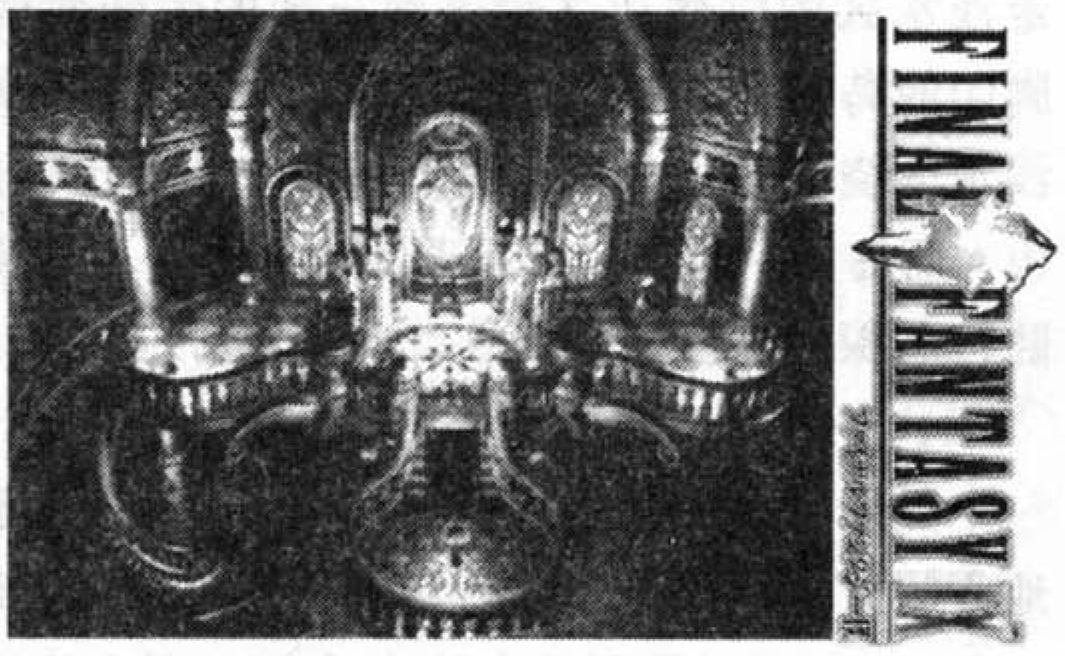
2、ゲゲレオ城 位于忘大陆南方的一个大岛屿上，里面可以买到很好的武器和防具，但要想在那位商人那里买物品就必须按那位商人的要求去做。即一进这座城后往左走，进入后会发现这里有个机关和一个大棒。先用机关将左边的台阶降下会发现里面有



一个洞，然后调查那个棒，主角会自动将木棒插进那个洞里。然后用机关将右边的台阶降下，再走上右边那个台阶时，台阶会自动上升，商人就在上面，与他交谈后就可以在他那里买东西了。（如果进城后走右边，绕上运河同商人交谈的话那商人便不会卖物品给你，会叫你从正面上来的。）

3、莫古利本部 这地方位于外侧大陆北部的一个岛屿上，骑上陆行鸟来到这里仔细调查会发现在山一边的山脊上有一处局部裂开的地方，这时用一个ヂッドペッパ将裂开的部份“啄开”，里面就是莫古利本部（笔者在这里没有得到什么物品，但是我坚信当送完所有的信再来到这里会有“惊喜”的发现）。

4、陆行鸟桃源乡 这个地方同八代的人工鸟们位置相同，位于地图最西南方（注意！在地图上根本看不到这个地方）骑上陆行鸟飞往那里同样用一个デッドペッパ将裂开的部份“啄开”，进去后就来到陆行鸟桃源乡了，里面还可以见到陆行鸟之王，从它那里可以了解“デッドペッパ”的作用，还可以从其它陆行鸟那里得知另外的神秘宝藏。这样的神秘宝藏具体可以分为海底宝藏和陆地宝藏，共有八个。在陆地的表现同发现陆行鸟桃源乡和莫古利本部是同样的道理。海底的表现为在海水表面会不断地“冒泡”。同样使用一个デッドペッパ”，陆行鸟会钻到海底将宝藏挖出来。



宝藏的分布

忘却的大陆某山脊处有两个；紧贴这个大陆的某一处海里有一个；外侧大陆东南方细长的那个半岛附近海里有一个；外侧大陆和闭ざさた大陆的中间海里有一个；闭ざさた大陆内某一个山脊处有一个；紧贴雾之大陆的海里有一个（方法：在游戏后期骑陆行鸟来到雾大陆高原处一个叫クワン的山洞，在这里会发生第三次剧情。通往山洞一端的悬崖，这时陆行鸟站在悬崖上用一个デッドペッパ，陆行鸟会跳进海里将宝藏挖出）；最后一个，游戏的后期在“辉之岛”旧址，这里没有什么明显的记号，只要在旧址处使用一个ヂッドペッパ，陆行鸟就会把宝藏挖出（这里有主角最好的武器，能使主角攻击提升到100哦－！）

★贵重的卡片收集

在第二次回到アレサンドリア城，在城的最左边的一个房间里“拉钟”会得到两张GF的卡片；在游戏后期，在トレノ城的卡片游戏场内有各式各样的卡片高手，是拥有卡片种类最多的地方；在ダゲレオ城。进城往右走会遇到一个“奇怪”的人，他那里的卡面全是飞空艇卡片，一定要把他所有的卡片种类得到，还有一个人当和她交谈，经过正确的选项她会给你一张叫“メテオ”的魔法卡片；在关底时イテア树上空最终BOSS的那个城内有五个卡片游戏高手的亡灵，他们个个都是高手但是他们的卡片都是“精品”，他们分别是：ヌスターワアントム、デイワエンスワアントム、ストロングワアントム、レアワントム、ダグワアントム，跟他们玩卡片的方法是：当在此场所行走时会发现有“！”的地方调查却发现什么也没有，但是用“口”调查就会发现有人要求用卡片同你一决胜负，要注意的是他们的有些贵重卡片要用自己的某些卡片“引”出来。最难寻找的卡片陆行鸟之王卡片：当事人24个陆行鸟宝藏和隐藏8个宝藏全部找齐的时候去陆行鸟桃源乡找陆行鸟之王就会得到。

★奇妙的敌人

在地图上行走时有时会出现两种奇怪的“敌人”。出现这两种“敌人”时其背景音乐比较柔和，千万别把它们打跑了。一种是要求你做选择题，正确会有奖哦！错了的话它会给你一击，然后逃掉；另一种是同你要原石，只要选用物品中的原石对准此“敌人”使用，这“敌人”也会给你报酬的。有时它会闲一个原石不够，这时你千万不要吝啬哟！继续给它，直到它满意为止。

★隐藏的BOSS

在游戏中期，在アレクサンドリア城皇宫内的图书馆右侧有一种“怪书”，当调查时便会发生战斗，它身上有很好的物品，所以让主角发挥一个“盗贼”的本领吧！干掉它后的EXP在当时来说算很高的了，AP也很高，且无论用魔法或物理攻击也只能打它二三十点HP。打败它的方法：首先让攻击最高的角色保持实力，待机不动，然后其它人不断攻击，打它多少HP它就会向后翻多少页，当它翻到150至200页之间时原形就露出来了，这时就让保持实力已久的角色给予重击，这样反复几次它就完蛋了。



> 编者话：“七支剑”用“七剑闪”这一华丽无比的剑技，终于将游戏研究所和每夜一游的使用权揽入囊中。希望大家给点掌声，再多给点支持。这是“七支剑”首次主持，不知是否算成功。同时也希望个中高手能多多来稿，与“七支剑”一起美化这片江山。

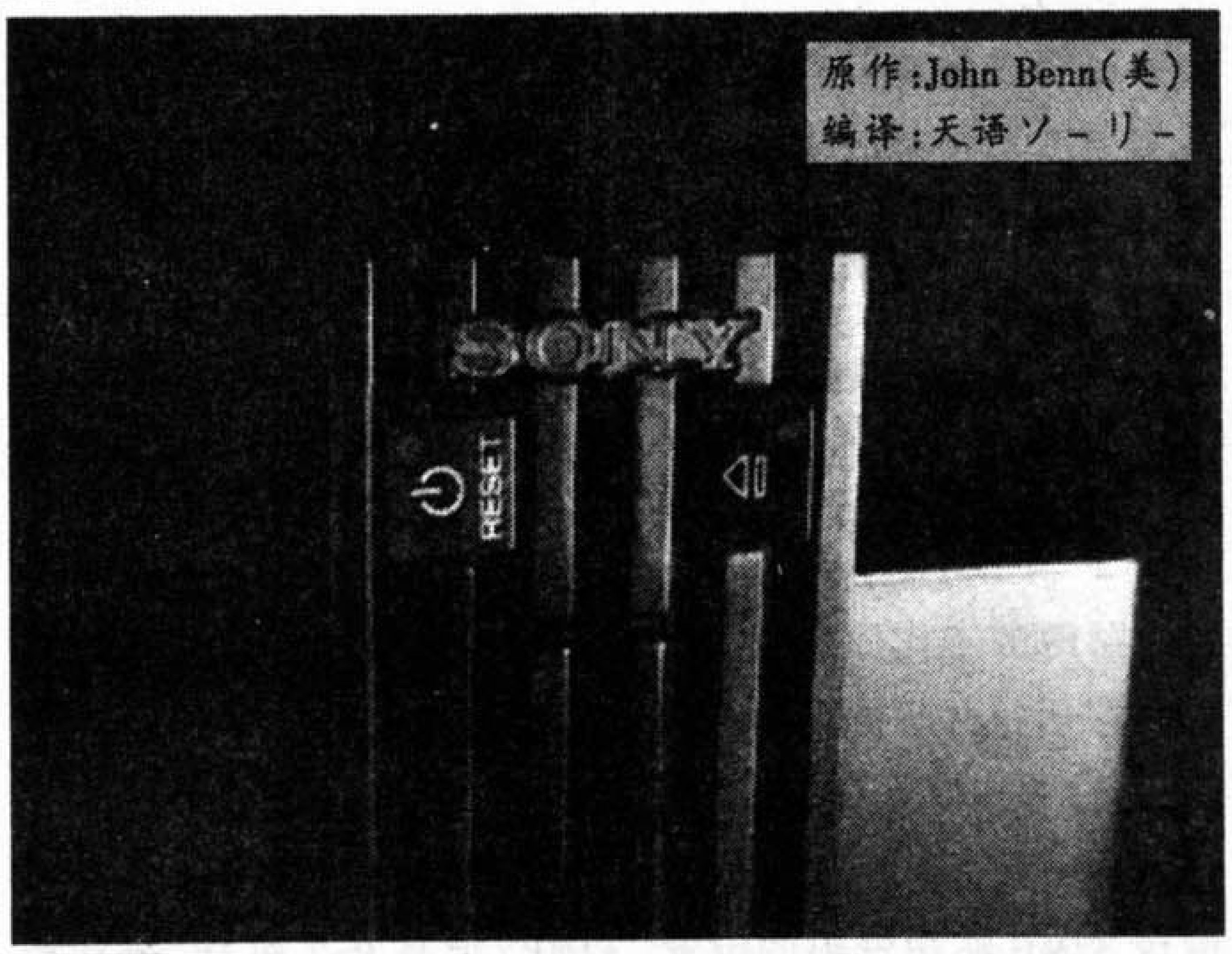
●热烈祝贺阿迪达斯和 SEGA DC 成为西班牙足球甲级联赛拉科鲁尼亚队赞助商
●热烈祝贺耐克和 SEGA DC 成为英格兰足球超级联赛阿森纳队赞助商
●热烈祝贺 Sega Dreamcast 成为德国足球甲级联赛某以“圣”字开头球队赞助商

参考消息

令人失望的科技

DISAPPOINTING THCHNOLOGY

科普栏目责编是电软·迎合大势举目瞰全球
热烈祝贺 DC 在印度销售并架网,全球出荷突破 800 万台



原作:John Benn(美)
编译:天语ソーリー

我记得当 PS2 首次公开时这样的技术指标被广为传播着:7500 万多边形/秒(PPS),近乎无限的汇流排材质潜能,48GB/秒的存储器带宽,诸如此类。之后不久,技术分析开始怀疑起 SONY 的这些数字来。

多边形性能

7500 万的数字被降到 6600 万。接着人们又对 PS2 的那些数字是试图生成具有平面阴影且外形相似之多边形的“峰值性能”而深信不疑。遗憾的是,把 PS2 想像成带有几分“多边形怪物”色彩的潮流在一些主流媒体之中尘嚣日上。

世嘉采取了一个保守的办法,这是与其新商业战略相一致的冷静的选择——**重新获取玩家的信任与信心**。一如两年前公布的,世嘉从未在 DC 的性能问题上误导过玩家。300 万 + 多边形是世嘉宣称的全部。尽管 Test Drive: LeMans 这款游戏在某些 3D 场景下已经达到近 500 万的多边形(开启特效)。

事实是 PS2 从未在一款游戏中显示超过 200 ~ 300 万多边形。主要问题之一是内存。凭借着 GS 图像引擎中一块仅为 4MB 显存的缓存器,PS2 被严格地限制在屏幕上它所能达到的(范围)。诚然,32MB 主内存加上一块还算强力的 Emotion Engine 处理器,在(GS)旁边能够生成 1000 ~ 1200 万 T&L(施以坐标变换和光源的)多边形,可 GS 的糟糕设计及其通往主内存的狭小管道将最终多边形限制在上面数字的一半左右。

什么?你的意思是不考虑 EE 芯片的能力和大容量可利用主内存,PS2 仍然可以生成同屏 500 ~ 600 万多边形?答案是,不幸的——YES。相比之下,DC 仅仅拥有 16MB 主内存和一块仅仅达到上述 500 ~ 600 万数字一半的图形芯片,然而整个问题的关键在于**如何在你的电视上获取那些数字所代表的多边形**。诸如“分块描绘”这种聪明的存储技巧,辅以 PowerVR2DC 芯片之硬件材质压缩能力,使得 DC 能够同屏显示其所生成的全部多边形。

为了能够更好地理解 PS2 的局限性以及 DC 的实力,你只需看一看二种主机的可利用显存。虽然 DC 拥有 8MB 的 VRAM 而 PS2 是 4MB,可矛盾的焦点在于**一个多边形通常需要占用 40 字节(byte)**。当你想要在指定的一秒内显示 500 万个这样的多边形时,实际数字是每一帧幅的画面显示 500 万/60fps = 83333 个多边形。如果每一个多边形需要 40b 的显存,你需要 3.33MB 来显示上面 500 万多边形/秒。这样一来留给 PS2 帧缓存所需的空间就不太够用了,因为它(帧缓存)通常需要约 1.2MB 的容量来显示最末数据(end data),而这里并未涉及你惦记着的贴在那 8 万多个多边形上面的材质所需的空间。

好,即便这样仍然有几个花样能让 PS2 去显示 500 ~ 600 万多边形/秒,虽然它仅有 4MB 的显示缓存。其中之一是令该存储器在一秒钟之内更加频繁的动作(正常情况下是每秒钟动作一次)。但是,这又引发出另一个带宽限制的问题,显示带宽将防止这种让 CACHE 在一秒钟内动作 2 ~ 3 次的手段发生,所以建立在这种架构上的 PS2 到头来还是只能达到 500 ~ 600 万 PPS。

下表概括了两种次世代主机的多边形性能。

	主处理器平台	图像平台	最佳例证
PS2	EE + 32MB 1200 万 PPS	GS + 4MB 600 万 PPS	Madden NFL2001 200 万 PPS
DC	SH4 + 16MB 600 万 PPS	PVR2DC + 8MB 500 万 PPS	F355 Challenge 300 万 PPS

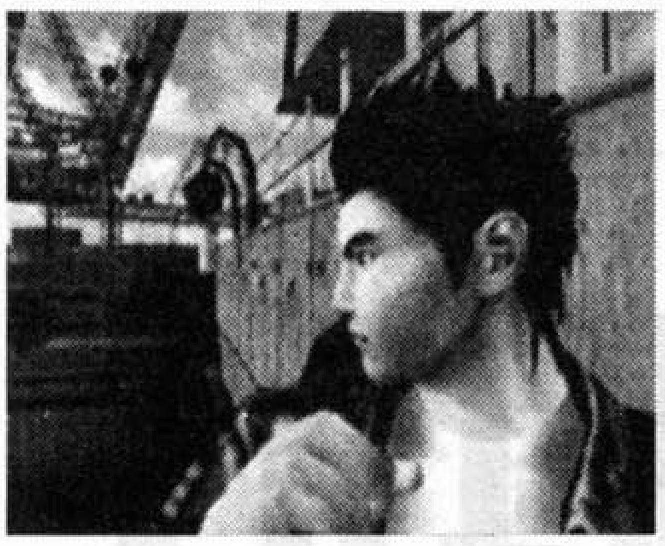
●注 1:表中的多边形均带有材质并施加光源且特指峰值态下的数据。

●注 2:表中游戏为可供实际游玩的已发售的作品。

需要说明的是,以上这些并非 PS2 唯一的弱点。我在前面再三强调“多边形性能”的原因归根结底还是因为那些

玩家 1●买了 PS 后,看到 DC 开始着迷,不由自主便买了。但好景不长,DC 的生产商 SEGA 经济大跌,使俺对 DC 失去信心,便迷上了 PS2。(广东中山市 高彦峰)
玩家 2●是电软让我真正认识了 DC,所以才使我信心实(十)足地去买 DC。电软万岁!!(天津新华路 邵伟)/天语:为了让大家了解真相,我们要做的还有很多。

↓莎木和F355是值得全世界DC玩家留意的两部佳作。莎木这款十年难得一见的游戏在美国发售后反响强烈。





数字已经成为我们判定一种主机实力的“既成标准”，尽管事实上这不过是故事的一半而已。这个昂贵架构“最不先进”所在其实是它可怜(Poor)的材质贴图能力。

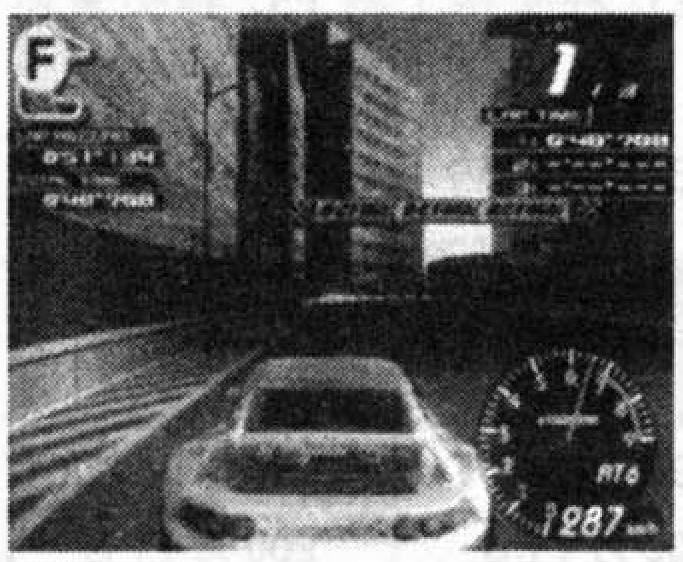
通知1●嘉富康警告PS2版“维罗尼卡”可能会遇到显示方面的问题。

贴图性能

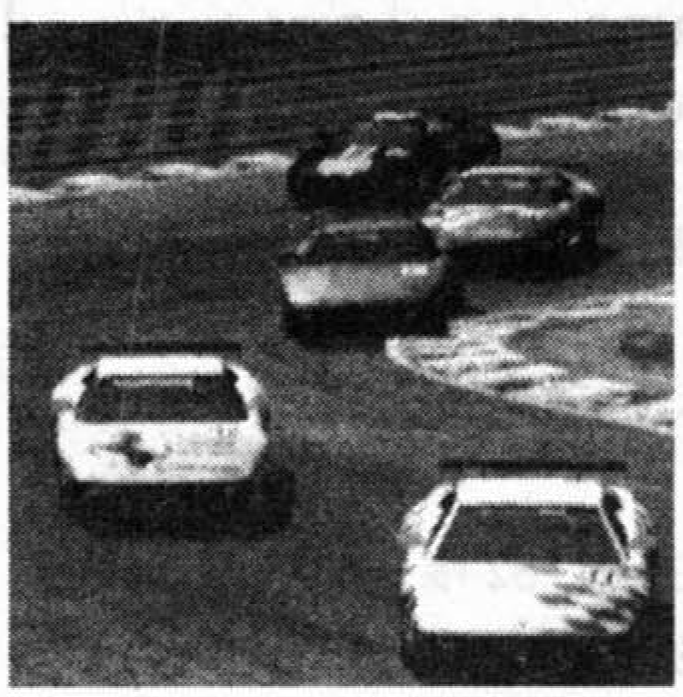
贴图的工作原理很简单。多边形和材质的数据抵达显示内存后，材质被应用到多边形然后它们的结果显示在屏幕上。多数PC用户在游戏时往往用到16MB或更多的材质数据。一个发烧级Q3A玩家很可能在游戏中进行一个能够传送32MB贴图资料的设置。32MB？但是PS2和DC分别拥有仅为4MB和8MB的显存。它们如何参与竞争？答案是家用机毋需将所有显示在同一画面的材质数据一次性地保存在内存中。通常，**数据以连续的方式从主内存分股流入显存单元。**

DC是一个神奇的贴图专家，很大程度上仰仗了PVR2DC图形算法之效能。两件事帮助了PVR2DC——硬件材质解压缩和无限位面延时描画。与PS2的GS图形处理器不同，**PVR2DC能够在任何时候对材质进行解压。**因此，DC的软件程序员往往使用20~25MB的材质资料并以5:1(某些时候是8:1)的压缩比将其压至4~5MB。之后，当这部分资料被送往PVR2DC的存储器中时会在描绘出它原来所代表的大纹理的瞬间得以迅速而完全的解压。

对比来看，PS2的GS处理器无法在空闲时对材质解压缩。这意味着**全部未经压缩的材质数据必须在其固有大容量下有序地流过主内存和4兆GS显存之间的相关狭小管道。**眼下，这个事实正将PS2游戏以每帧10MB左右的材质资料限制着，这也就是为何R5中的背景建筑物表面看上去是那样简陋的原因。缺少多样化的材质已经使得PS2的游戏在和像索尼克冒险、莎木甚至Draconus：Cult of the Wyrm这样的DC游戏相比较时变得极为普通。



↑R5的背景很占资源。



↑F355也有大楼赛道。

此外，PVR2DC还是市场上唯一一种能够在任意一帧画面里使用“延时描画技术(deferred rendering)”来仅仅向那些正对玩家的多边形进行贴图的处理器家族。而其他图形芯片必须在贴好正面多边形材质的同时，同样好地将在它后面的被遮住的部分也贴上一层材质。当在一特定场景下DC不得不对画面中某个**由两个或三个关系复杂的物件所组成的物体**进行描绘时，这种架构将直接降低材质数据的数量。而场景越是复杂，“延时描画技术”带来的实惠反应到你眼中就越多。这就能解释为何你在PS2上总看不到一个真正的、巨型化、可自由畅徉的3D游戏。Crazy Taxi、Ecco the Dolphin、莎木这样的游戏在PS2上是**完全不可能**出现的，因为其缺乏“延时描画技术”。

这里有另一个表格，它对二种主机的贴图性能进行了概括(材质数据汇流容量)。

	汇流容量	材质压缩能力	最佳例证
PS2	10MB/帧 (主内存→GS内存)	10MB/帧 (实际屏幕显示)	DOA2.Hardcore
DC	5MB/帧 (主内存→显存)	25MB/帧 (实际屏幕显示)	莎木、海豚

●注：表中游戏为可供实际游玩的已发售的作品。

这两个性能衡量标准(**多边形和贴图**)给了你一个十分有益的考量，那就是为何PS2，从技术角度上来说，是一个设计不当的硬件。在这种架构下PS2所有问题中最最令人头痛的，是软件公司不得不绞尽脑汁来从主机中榨取那部分合理的性能。而如果游戏逊色，将这个世界上所有引擎中的能量加在一起，亦无法使任何人获得美好的感觉。

通知2●SCE警告PS2版“电线”(某大场景、奇创意游戏)可能会取消。

开发环境问题

去年PS2给软件商提供不很完善的开发工具。相比之下世嘉正在向软件商提供或大或小的种种技术支持。多数DC游戏开发者已经用上第五代开发工具，知名的有Set 5 Dev Kits。**SONY错误地进行了假设**，即PS2第三方软件商需要毫无内涵的开发器材以便使他们的程序员们能够简单直接地解读PS2硬件，就像这些人在过去的六年中在PSX上所做的一样。不幸的是，这种开发器材最大特色就是执行困难，诸如使屏幕上的锯齿边缘去除的anti-aliasing等功能仍然这样肤浅。

开发者对于PS2这些编程上的挑战从以下几个方面进行了回应。其中THQ公司通过使用“CRT混合”的办法来使

●“Ecco the Dolphin”真乃DC游戏之极品也！我是为了这款游戏才买DC的。正版的感觉真好，请大家也热烈地支持正版吧！听我的，没错的！(河北高碑店 李腾飞)　●本人用实际行动来支持世嘉！樱大战2费铁480吨！！(江苏武进横山桥殷家巷又一著名“笑星”殷伟华)

敬告2：本论文共分4个部分，第1部分“业界大失望”属宏观概括，是必读部分。作者以敏锐的笔触和华丽的文字（某种程度上已超越汉语表达力）对为什么要在后面分门别类地阐述一些问题进行了简要说明。篇幅所限，先登第2部分。其他部分逻辑性很强，但科技含量相对少些，我们将根据北美市场的实际运作情况随时准备刊登。但因译者水平较低，希望读者能够包涵并指正。

画面效果看上去像打开了真正的“抗锯齿”功能一样。这些DC在两年前都曾经有过，但是与DC的“CRT”方法不同，PS2的会产生褪色而模糊的材质表现。Tekken Tag Tournament是美国PS2优秀游戏的典型，相较于受尽抨击的日版开发者使用了“边缘抗锯”功能，**结果必然是在游戏中出现贴图褪色和变模糊的现象**。几乎不能想像这就是我不久前称之为“**革命**”的次世代主机。



↑TTT的背景实际上是2D的。但是，用模拟RGB输出的画面锯齿相对要少。

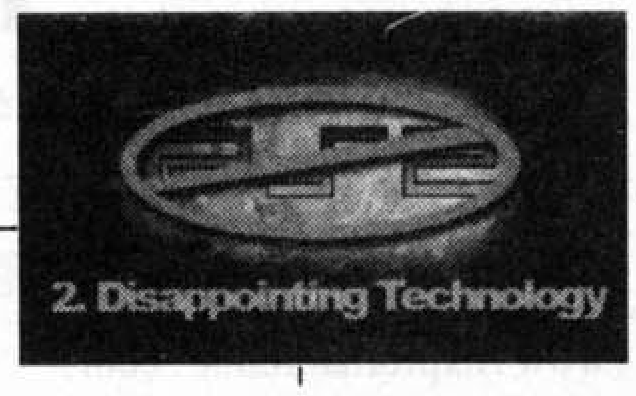
另一个愈演愈烈的问题，也是导致前面所提到的锯齿现象的原因，正是软件开发工具包中能够使程序员**跨越GS之显存过小这一障碍**的灵活功能严重缺乏。当所有的DC游戏都已跑到（Run/运行）640×480时，多数PS2游戏正以640×240的解像度来“模拟”VGA效果。严重的锯齿就是这么来的，而那本应通过某些抗锯齿功能（AA，尚未实现）或通过CRT的方法来加以隐藏，其他未注意到的不良后果也是一样。

值得注意的是，**EE芯片核心实际上是由三个分离的CPU单元构成的**。多数软件商，如那些缺乏合适开发工具的，用到的只是一个CPU的能力而已，因为另两个矢量单元（VP1和VP2）在编程时实在是太困难了。当然，未来的游戏也许会用到这两个芯片的先进之处，进而解放主CPU去漂亮地执行某些AI程序，但这样一来开发经费问题将变得纠缠不清——有关此点我将在下一篇文章中详述。



↑入交副会长以流利英语向包括本文作者在内的美国媒体记者十人代表团致欢迎辞。寥寥数人，享受如此高规格礼遇必有道理。

一个悲惨的事实是仍然有少数软件开发商像EA这样的正在试图从PS2架构中榨取合乎情理的“次世代性能表现”。即使是NAMCO和KONAMI等在32位机时代执掌PSX软件牛耳的开发商，亦不得不花费甚长的时间以求从一台被哄抬至“强极（end－all）”型主机中获取超过200～300万的PPS。而另一个事实却是NAMCO在一年半之前开发的DC版Soul Calibur在全世界玩家眼中比新近才发售的PS2版TekkenTT要好一些。SONY及其“行业神话”吹鼓手们所给予的承诺似乎不是那么令人印象深刻。



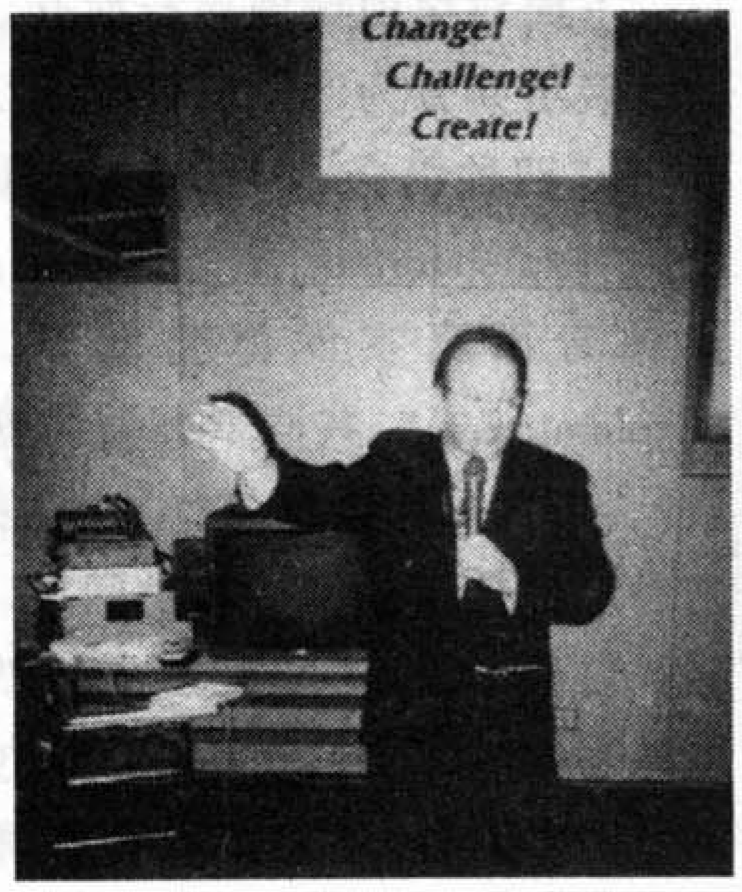
总结

敬告1

个人看法，切勿对号

DC是市场上最好的主机。将来也一样。从技术角度讲，PS2上并没有出现接近于莎木或海豚般的美丽、F355或是Test Drive：LeMans24般的速度及力量，以及像MSR或JSR般精美细腻而好玩的作品。如果一段带有动作的Metal Gear Solid2录像已经使你确信PS2是更好的主机，你并未在现实世界睁大你的眼睛。**站在完全的技术立场上**，最好的次世代主机应是Sega Dreamcast。一个孤陋寡闻（less informed）的人在得到一个“游戏将在13个月后上市”的承诺之后去买一台可能性很小的主机是可以理解的。其间，你我会在即将到来的几个月里享受着更高科技含量的游戏。（完）

■编者的话：厂家喜欢把自己的主机吹得天花乱坠，本是人之常情，是可以理解的。遗憾的是，一些朋友在并不很了解具体问题的情况下，强行追风，结果自己被误导了，不幸又去误导别人。诚如读者看到的，上文严重偏离国内“大势”，与“世嘉即将玩儿完”的英明论断相去甚远，我们是要批判阅读的。但不可否认它让我们学会了用“另一只眼睛看PS2”（这话原来怎么说天语记不清了）——除非——除非PS2不允许我们对它进行技术分析！



↑这位是SOA执行总裁皮特·摩尔，他专程从美国飞往日本SEGA总公司，向记者团演讲。

世嘉紧急推出96兆RAM之真正意义壹千万级多形基板NAOMI2，宛若当头棒喝，令世人警醒。任氏老铺从来不乱讲NGC的力量，亦非故做扭捏。皆因太老实（实际上被某些朋友笑称为“垃圾箱”的NGC，乃是一个十足的练家子，它具备S3TC即时解压和硬件8点（最大）光源的能耐，无论从哪个方面看（主CPU、图形处理器、内存），NGC的综合性能都达到了（至少）DC的两倍。NAOMI2这种已经实现对POLYGON人物的骨骼进行描绘的基板，即以NGC为性能参考）。不过，本文总结部分是JOHN本人的过激看法（需警惕）——**全文仅供参考**——毕竟有些东西分析起来是很复杂的。



←铃木桑也紧急赶来接见记者，因不懂英文，所以还带了一名翻译。

虽然很酷，可……●18 轮这款游戏，是典型的"大 3D"场面，VGA 效果不出天语之前所料，比"疯的"还要差很多，几乎达到了 400 线！显然是贴图内存不够用所致，帧数也值得怀疑。好在特效还算比较足，游戏性"强差人意"。8 分。
●马骏生，请你给索尼也挑挑刺，落井下石乱骂 SEGA 不算本事，因为那我也会。（北京鲁迅中学 K3·4）

索尼探梦（Sony ExploraScience）

索尼集团本着普及科学知识和奉献爱心之美好愿望，在中国北京东方广场新天地商场内设立了一个"索尼探梦"展馆。(www.explorascience.com)

这是一个以"科学与技术的和谐"为主题的全新科学教育设施，由索尼公司（Sony Corporation）提供全面技术支持。它可以让人们在充满趣味的环境中亲身体验科学与数码技术展现的无限未来。作为最新型的科学博物馆，它不仅从知识的角度帮助您理解科学的神奇与奥妙，还通过视觉、听觉、触觉等直观感受，让人们在惊喜与感动中亲身体验科技的无穷魅力。

门票：成人 60 元，出示学生证 40 元。6 岁以下免费。20 人以上团体优惠。注意每月第二个星期一、二是闭馆日。

下面对馆内设施进行简介。

展示共分为四个区域，以"错觉"、"折射"、"光·色"、"声音"四种组合形式分布，应用索尼独有的尖端技术和旧金山"Exploratorium"精选的展示品，在各自的主题下共同构筑神奇而真实的体验世界。此外，索尼和旧金山"Exploratorium"共同举办伯体验演示与实验表演（现场表演），以及采用索尼 VAIO 电脑的数码工作室等现场活动，为参观者提供最新的科学区域。

■赛博码（CyberCode）：这是参观者在馆内的"通行证"，它可将每个人的资料数码化，经过各展区的摄像头对"通行证"进行识别，参观者即可在屏幕上看到相应展示品的详细说明。

■错觉（Illusions）：此处各种视错觉展示品会让你体验神奇而"真实"的感觉。

■声音（Sound）：参观者可以在充满趣味的过程中了解声音的特性，你的任何声音信息都可以转化成可视的图像。

■折射、反射（Refractions & Reflections）：可以通过自由组合各种基本信息，创造出参观者所独有的全新生命体，并且可藉此学到数码技术的基础知识。

■光、色（Lights & Colors）：人的身体可以作为一种输入设备，你可以在趣味盎然的表演中轻松的与光和色对话。

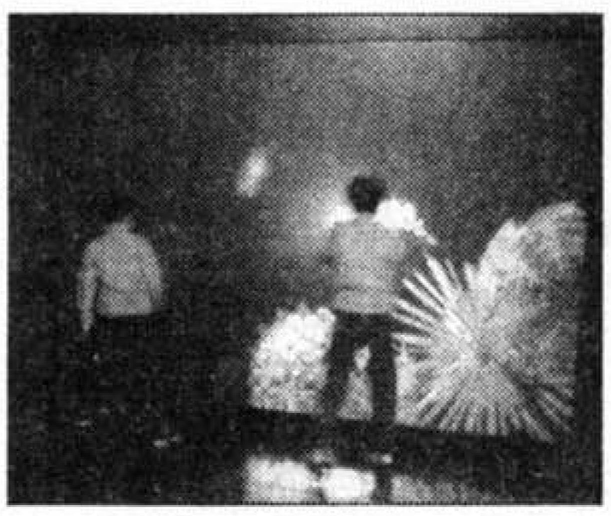
■现场表演（Live Performance）：这是一个将数码技术和全新的娱乐方式相结合的表演空间。

■数码工作室（Digital Workship）：在这里你将可以体验数码技术给人们的"未来生活方式"，还可以通过因特网了解网络世界。



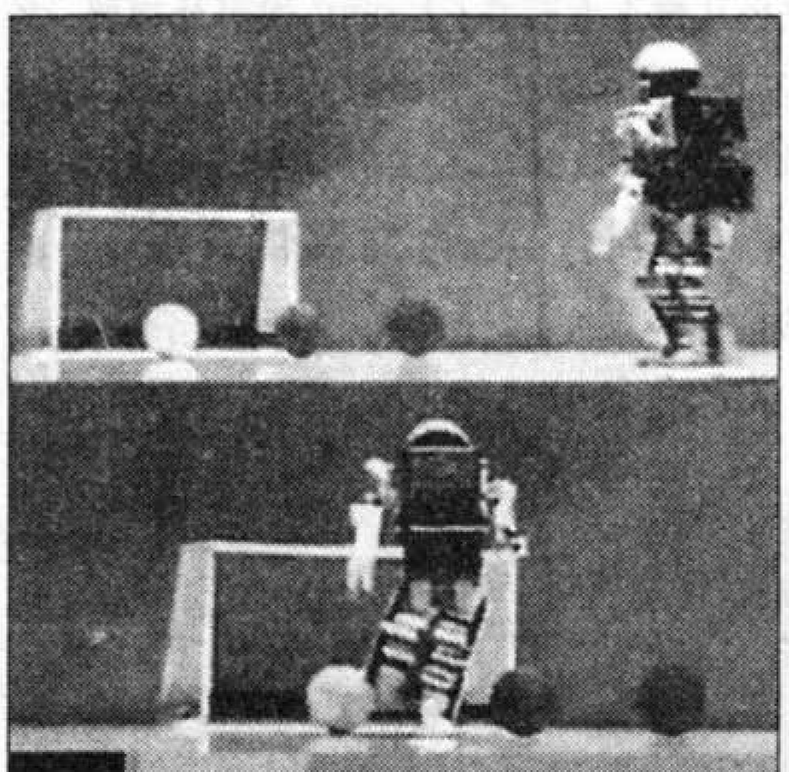
←这都是高科技结晶。并且，它与我们的生活息息相关。感觉上，我国的科技工作者应当在民用化方面多下些功夫，造福百姓。

↓下左为光/色，下右为折射。





索尼继 AIBO 之后的最新力作



随着机器人博览会"ROBODES 2000"即将在横滨开幕，机器人科技的发展也成为世界的焦点。虽然媒体的目光全部集中在本田技研工业发表的新型机器人"ASIMO"身上（天语 HONDA 的机器人真是太酷了），不过曾经掀起一阵机器狗旋风的索尼也不甘示弱地发表小型双足行走型机器人——"SDR－3X"。



这种机器人的代号正是"Sony Dream Robot"的简称，身高 50 公分，总重量仅 5 公斤，是一款小型、轻量化的机器人。基本架构与采用的技术与本田技研的 ASIMO 相近，步行速度每分钟约 15 公尺。

SDR－3X 还有声音识别和声音合成的功能，而且自动平衡功能能让它行走在倾斜的地面上。若不慎跌倒，也有办法自己站起来。索尼宣布，该型机器人在未来将以比 ASIMO 便宜 2/3 的价格进行商品化，面向家庭推出。

看来索尼公司又有新的企图。如果它能成功的话，全世界又将刮起一股"SDR 旋风"。

ASIMO 下期介绍。

NOISE 乐队●"保定 NOISE 乐队"其实是一名叫"马晓"的玩家，据其他保定市街机仔线人的汇报，证实马读者的格斗游戏技术确实达到了"一定水平"。而小马的最新来信，是大力揭批北京一心钻研 97 的赵庚 TERRY。现在看来，马晓并非以"吹牛"为生，他也给格斗天书投了稿。

●因为世嘉敢于直面惨淡的人生，敢于正视淋漓的鲜血，所以世嘉是真的猛士。对于樱大战 2DC 版——曾经沧海难为水，除却巫山不是云。（广西宜州 杨文佳）/天语：世嘉还没死，你怎么就封他为“真的猛士”了？而且我记得你好像不是第一次在“小字”部分登场了？



江苏昆山 王伊浩

手感随谈

“手感”一词在格斗游戏中是除了“连续技”、“超必杀”以外使用率极高的专用词之一，不过手感的适用范围很广，并不仅局限于 FTG，当然也没有街机、家用机之分了。

所谓手感，顾名思义，即手的感觉，不过一直认为这种感觉有两层含义。其一是指硬体，也就是摇杆，手柄等输入设备；其二是指软体，即游戏者本身的操作。硬体的感觉可称之为操作性，而软体的感觉则可称为操作感，两者的重要区别在于操作性基本上无法提高，且可能因为输入设备的老化，折旧而降低；操作感就会理所当然的随游戏者经验值的积累，LV 的提升和适应力的增加而不断提高，简而言之，“机器是死的，人是活的”。

一说到硬体的操作性，街机仔们可能会不约而同地吼道：“街机的手感绝对比家用机强！”（为避免自身安全受到不必要的危胁）笔者的意见当然是“那是当然！那是当然！”在先前谈论街机与家用机的游戏感觉的一些文章中，许多朋友除了将玩的氛围当作有力论据外，两者在玩同类游戏时的手感也是十分集中的话题，此外的手感所指大部分说的应该还是操作性。从摇杆的手柄的结构及使用方法上看，不难发现摇杆操作时所需手指要多于手柄，摇杆以左手三个手指操作方向，右手两个手指以按键比较常见；而手柄一般只有姆指在运动，其余手指起固定作用，有一种用右手姆指架着手柄，小指外的三根手指按键格斗的作操作法，从实际经验来看没有很好的着力感，效果不佳。而以高价购买家用机大摇杆的朋友也一定觉得若不将其很好固定，使用时依然不能令人满意（既使在家制造出一个类似机台的庞然大物，玩起来恐怕也不是那个味儿）。不过也不尽然，操作性并不能单独来说，须与游戏结合来讲。象 VR 战士系的街机台键位多是弧形分布的，若是棱形分布那手感就会大打折扣了，铁拳系列正相反，左右拳脚比棱形分布更为真呢，若以弧形分布就让玩者有些找不到北了；而 SNK 的格斗游戏对键位没有太多讲究，两种分布都不会有太多麻烦。从家用机来看，除各主机的招牌游戏外，CAPCOM 的格斗游戏更适合移植土星，SNK 则区别不大，不过看情形新主机 DC 的手柄造型并不适合打 VF，玩格斗王倒不错。以上均是个人看法，或许会与各位的习惯有所不同。

谈到习惯，再说说软体的操作感。操作感是以操作性为前提的，硬体的各种特征都会影响手感。街机机台的新旧高矮，按键距离的远近等都会造成操作者习惯上的差异；而家用机的新手柄键较硬，旧的又太松，手掌的大小，手指的长短和力度也都会使操作感发生变化。也就是说操作感因人而宜，但这种区别就象歌手间乐感不同，大部分还是取决于内部因素。操作的手感起着一定作用，但并不起决定作用，操作感好坏与长期的练习是分不开的。格斗游戏间的共通性，也是其中重要的一条，似乎是时间创高手，只有不停地在各种型号的机台前对各种 FTG 进行潜心修炼，掌握了某种规律，操作的技巧与适应性才会有长足的进步。应该说游戏格斗界是很少有天才的，就象郭靖虽天资愚钝，但还是成为一代大侠，其勤学苦炼的精神值得学习。不过话又说回来，手感并非是成为高打的必要条件，手感是有极限的。练到最后，玩者总能掌握复杂的操作技巧（如连续技），中段者与高段者手感上的差异在同等条件下是很小的，此时分胜负的便是格斗的思路与理念。**连续技高手被无差别格斗流的实战派打得一败涂地的情况也时有发生。**因此，手感只是体现玩家格斗技巧与思想的一种手感罢了，操作熟练度不必过于追求。另外，要以个人习惯为 PS 手柄平反，电玩格斗界对其的指责此处不再重复，不过能用 PS 手柄使出《街霸 EX》全部超级连续技的人也不在少数，（还记得记对手浮空 10 秒和自身 10 秒不落地的迷题吗？）习惯成自然嘛！只觉得 PS 手柄不适合长时间玩格斗游戏，但若在方向键上垫一块手帕你便会有惊奇的发现。但家中 5 只手柄方向键均被磨得光光也是使用此秘技的结果。

从语法角度来看，手感有多种用法，通常被失败者当成借口来讲，传闻四铁人之一的笨笨丸在上海挑 VF 碰壁，说的也是“今天手感不太好！”。作为借口，在不同情况下出现会不同含义。如挑战者败了一局“手感还没出来。”此处大约是指操作感；再战又败下阵来，此人又说：“这台机器手感不行！”明显得指操作性；连输几局后，“算了，不玩了！今天一点手感都没有……”这时指的应该是操作性加操作感，胜利者口中的手感一词引伸为“水平”、“素质”、“水准”等。说这个没手感，一般是在说“这个没水平”。其实“没有手感”的说法并不科学，打机时手上总该有些感觉。相反，只会用软体敲打硬体，对摇杆、手柄进行乱舞的格斗门外汉也有手感吗？或许手心冒汗，掌心发红便是他们的“手感”吧。

●新千年里很高兴地看到，流行的是 DC 而不是 PS2！请问天师：我的美版 3020 能否用引导玩日版原版“沙木”？钱我准备好了，就等您的一句话！因为 D 盘的质量太次！！而“射雕英雄传”的画面如果能够再细点，就更棒了！（天津下瓦房 王德鹏）/天语：DC 在挣扎呢，哪里是流行！！记住，在我国只有商业高手索尼推出的游戏机才有资格“流行”。要不是因为主机廉价，世嘉机也配在我国流行！？日本人连看都不看 DC 一眼！！（日本 PS2 实际销量约 300 万台）

● "卡普空"的玩家都推崇自己的游戏，而忠于"SNK"的我却不断通过玩"卡普空对 SNK"来攻击"卡普空"以获得快感。(昆明市下西坝云南省气象学校 陈小星)/天语你真逗。SNK 时代结束了。

→↓↘格斗天书↓↘→

99 补完计划

南开大学 魏欣

KOF 系列出至 99 后，由于援护的出现，使得连续技的组合更加丰富多彩，不能不说这是系列的一个重大的变革。本来笔者是不敢在众格斗高手前胡乱吆喝的，但有一些连续技的确难得一见（虽不见得实用），实在是不忍让它们埋没，只得献丑了。Ready?GO!

一、连技篇(括号内为援护)：

玛丽：不要以为连不上，C＞ →A＞ ↓↙←AorC 后←↘↓↙→任一键。以前就有人指出这招不可连，但该式确实成立没问题！关键就在手快，可先用近身 A＞ ↓↙←AorC 后←↘↓↙→任一键练习（我发誓我曾发出过此招，否则罚我以后再也不能看电软）。

雅典娜（拉尔夫、血红）：与对手同贴近版边，呼援＞←↙↓↘→A＞←↙↓↘→A＞→↘↓↙→↘↓↙←Aorc，关键在于掌握时机。

蔡宝健(拉尔夫)：呼援＞↓蓄↑D＞方向变换↗＞方向变换↘＞↓蓄↑·C

真草雉(由莉、CM)：呼援＞前冲小段→↘↓↙→D＞任一超杀，注意：若此时已将对手打至版边，则可改为：→↘↓↙→D＞ 对手落地瞬间 C＞ ↓↘→D.D＞ 立即→↘↓↙←B＞↓↘→↓↘→AorC，该招难度极大，但绝非伪连技，全部连上应有 13HIT。(我又发誓，否则罚我以后不再买电软)

金家藩(蔡宝健、血红)：处于右版边，对手于左方贴近已方后呼援＞D(两段)＞↓↙←B＞向前大跃↓↙←↙↓↘→BorD，全中则对手血被扣空(在左边则须稍作改动，剩少量血)，40HIT 以上，只有血红时才可连上，极不实用，极华丽(另：成功与否似乎与对手有关，但未加验证。)

草雉京 1.(真草雉、血红)：呼援＞接近对手↓↙↓↘→Aorc(按住)＞ 援护出击＞ 放键＞ ↓↘→C(Down 攻击) 最多可达 HIT，威力一试便知。

以上连技对时机要求极严格，多加练习方可发出。

二、无耻援护篇：

99 中使对手掉血最多的援护是谁?没错，就是蔡宝健，全中时(20HIT 左右!)可掉三分之一的血，但更无耻的还在后面。前面金家藩的一招，已显威力，嘿嘿！还有呢！例：(己方处在左版边，对手贴近）特瑞：呼援＞ ↓↙←B＞ ↓↙←D or↓蓄↑C or↓↙←↙↓↘→AorC

草雉 1：呼援＞闪避(前)＞→↓↘D＞Down 攻击

不知火舞：呼援＞ ↓↙←↓↙←AorC 血红时更甚，笔者曾打出过 44HIT……

当对手贴近自己时，该援护的作用就太大了。

以上方式，仅是抛砖引玉，它的作用还不止这些，很爽的啊。

还有一个特殊的人，就是拉尔夫，当他作为援护击中对手时，在对手落地瞬间攻击，如以 CorD 攻击，可使对手仍处在地上，这之后可再施展连续技（与连技篇中的真草雉同理），自由发挥吧。

三、还有几点补充

a. 对手在版边时，莉安娜↓↙←BorD 可连上任一超杀。

霸王塾

小天天主持的高打乐园

b. 版崎良的天地霸煌拳可将对手飞行道具打掉，即便是霸王翔吼拳也不例外。该技 counter 态下可打掉对手极多血，可多加利用。

c.11 期中京的所谓最强非超杀连续技必须在爆气的状态下打出，且要求 counter，还是伪连技，实在不很实用。笔者认为非超杀连技（不用援护）以 99 草雉 1 最强：版边跳 CorD＞ C＞↓↘→D · D or→A＞→↓↘D＞任一 Down 攻击，可扣对手六成左右的血，CM 状态下更甚。

d. 选雅典娜时，对陈可汉，陈紧急回避至雅典娜身后瞬间，雅典娜→↘↓↙←→↘↓↙←AorC(血红)，哇，陈被粘在雅典娜身边，15HIT 笔者当时吓呆了，没注意掉了多少血。

天津南开大学 13－112＃，300071，(饿晕了的)魏欣

提供：四川乐山市 林敏

笑话一则

SONY 公司宣布(全体非机迷投票表决一致通过)：

天师和龙哥从即日起不得使用一切由 SONY 生产或与 SONY 有关的产品；所有 SEGA 狂热派不许玩“射雕英雄传”这款由 SCEH 制作的中文游戏。

因为你们不配！

——出井 伸之、久多良木 健

你真的无话可说了吗?

世态的炎凉让我无话可说。

第 11 期 P32 页上方，某玩友说中国人的悲哀是几百万 FF9 和 DQ7 的玩家“居然”是低 IQ 玩家——

你摸着胸脯好好想想，几百万的 FF9 玩家有几个玩的是正版?有几百万减几玩的是 D 版?而 35 万 DC 玩家有几个玩的是 D 版，又有 35 万减几玩的是正版?你还好意思说这是中国人的悲哀?真正的悲哀是玩着盗版骂正版的某些人！！

某些人，闭上你的嘴，你没有资格说话。

注：这些话我非常想让更多的人知道。虽然可能过激了一点，但却是事实。希望你们刊出来吧！(北京燕山区 赵旭)



←3020是120%可以玩日版正版「莎木」的

对 SEGA●我爱你是忠于自己忠于游戏的信仰。我爱你是来自灵魂来自生命的力量……(襄樊 杨琦)/天语：你们这帮世嘉狂可真是难整。想造反吗?

沉默的狙击手●为什么瞄准镜不能缩放?看来 KONAMI 做游戏还不太专业。(虎踞龙盘石头城 张欣)/天：不是它不太专业，而是你太专业了。

中央电视台黄明慧读者●PSONE 没有 RESET 键可直接在不读盘时按 OPEN 键中止游戏。PSONE 的系统界面与本刊彩页不同无妨。PSONE 不读烂盘但 BOSS 旧 500X 能读正常。DDR3 的箭头和音乐节拍对不上是你个人的乐感问题。你新添的 SONY 超平电视没事儿,如何调整屏幕完全是因游戏而异(除非电视被动过)。

援护攻击使用补遗

关于浮空援护中的追灯

KING、尤莉等几人的援护都可将对方打至浮空且有很长一段时间，因此就要利用这段时间对尚在空中的对手进行追打但又不能使其脱离援护的攻击范围。一般追打时要注意两点：

A：所用招式反弹力不能太大，否则对方会掉出援护攻击范围。

B：所用招式击中对手后能令其再次浮空或本身对空中对手就能连击,否则对方会因攻击判定消失而倒地。

有了这两点,追击就不难了。如,已方版边时呼尤莉,有以下连技：

克拉克：轻机炮拳·对方再次浮空·机炮拳·凝固汽油弹·烈火闪光肘

全助：重空砂尘（仅击中 1 Hit）·对方再次浮空·前冲流泷蹴×N/任一超杀

KING：95 旋风踢·对手再次浮空·前冲落地击/幻像之舞

可见重点在于己方出过招后，尤莉能将对手再次打起就行了。而 KING 援护的追打较简单一些，如 K、罗伯特、香澄、包等人的二次必杀是较常用的。此外最恐怖的是蔡宝健，呼 KING 后使出 MAX 龙卷真空斩可将对方连击 7~8 下(通常仅 3Hit)，且最后还可接跳超重击。

而香绯更可以那梦波×4＞SC 大铁神，重点在第 3 个那梦波收招时击中浮空的对手。总之最主要的是双方距离适中呼援护才能尽可能多地追打。

关于坂崎良的援护

坂崎良援护可击中倒地对手，然后，可接投技已众所周知，但在具体应用时有一些小技巧。拉尔夫的“乘马机炮拳·呼良·超级阿根延攻击”与金家藩的“凤凰脚(MAX 不可)·呼良·投技”是最常用的，但区别在于前者无懈可击，而后者不但可倒地回避，还可投技拆解，似乎不太严密。其实凤凰脚击中对手时若近版边，就不管三七十一呼良，对手不滚则罢，若回避则起身时必被波击中，然后可以用蹲轻拳启动连技痛扁之。对于不开窍的低手，你还可以“好心”告诉他凤凰脚后可以回避，然后……

另外八神也有一套奇阴无比的“伪”连技“(对方版边)·百合折·近 B·屑风·近 C·琴月阴·呼良·屑风·梦弹·葵花/八稚女”，本来呼良时对方早已起身，但只要屑风使出时机正确即可 Cancel 对方防御，对方即使闪避也可能被屑风抓住，所以说此招很难破解，十发九中！

说到倒地追击接投技，其实 KYO－1 也可以，此人“砌穿”、“暗拂”、“MAX 大蛇薙”三式均可倒地追击，堪称一奇。其中暗拂若收招时击中倒地对手，也可接投技（版边），如：MAX 大蛇薙(空中击中)/苍鬼·暗拂·投技，当然也会遭投技拆解，多用无益，玛丽的“玛丽台风”也很特别，在“指天回旋脚/旋转下落/动感闪光”击中空中版边对手时，均可在落地时接玛丽台风，即使倒地回避也不怕，照投不误！



2000 现已出来了，其中援护人物更是奇多（不是那个食品“奇多”）无比，而呼出时机及次数也放宽了，因此其地位已经不可忽视，绝对需要各位高手打刻苦研究一番。(江苏镇江 CLARK·H)

小天天阁下：见信好！

想我堂堂 Terry/大门庚所投的连技竟被说是庶民连技，真是伤透心了。我想对 KOF7 再做一些补充。虽然我知道极有可能不会被刊登，因为我原来也投过几份对自己或别人文章加以补充及更正的文章，但从未被刊登过。可别人的就予以肯定，不知道为什么？例如我更正过 KOF99 中舞并没有→A 这个特殊技，没有超杀气槽时，即使血红也发不出超杀……但从未更正后予以刊登，致使很多人看了错误文章后误入崎途。好，废话少说，进入正题吧！

KOF97 之“补充，再补充”

1．八神的→A·A＞轻“葵花”×2＞“八稚女”和 Terry 对比利时不必 MAX 也可进行轻“碎石踢”无限连是我也投过的，只可惜未被采用。我想补充的是八神这套连技在打克里斯、罗伯特时照连不错，而且只要“葵花”之间掌握熟练，不管对手是谁，两段“葵花”间隔时间相同即可，此技打蔡宝健时似乎确实不可连，好在可 C＞→A＞“八稚女”也算是个弥补吧！另外，特瑞“碎石踢”连续当中，只要对手不晕点，连几次都可接“上升击”，对其它人物时 MAX 版同理。

2．本期(2000.12)中“秘技偏方”所介绍的比利 99HIT 并非只对大蛇有效，大门发出“岗之山”或克拉克发出“超级阿根延攻击”时，同样可以，且在粘住对方时，比利可做其它动作，更可再发出任一超杀。

3．玛丽的↓↘→B/D 是不可融入连续技的，但当空中对手近版边被击中时可用“玛丽掠夺”加以追击。

4．大门：下 D＞↓↙←B＞“地雷震”，此技与超重击＞↓↙←B＞“地雷震”及↘C(对空)＞↓↙←B＞“地雷震”同理，无论对方倒地时是否受身，一定没的逃，在版边更可在震后接驳←↙↓↘→C，给对手的伤害不小。另外，把↓↙←D 换作↓↘→B 也可连接。

5．红丸：超重击(无需 COUNTER)＞雷光拳。此技目前只发现对大蛇及真·夏尔米有用，且须打背。

6．八神版边：超重击(COUNTER)＞1~2 段轻“葵花”＞“八稚女”。

好了，今次就写这么多吧，顺便说一句，我和朋友在网上的“KOF97”聊天室看到的消息：97 的真正两大高手对决时，除了前进、后退、跳跃、下蹲是根本不动把的，因为在他们眼中摇把就是漏招，况且对方也不会给你发出必杀技及超杀技的机会，只能靠通常技了。而且在他们眼中，前冲使用指令投是废物招式，没有人会让你得逞，而且即使成功了，也会降低自己的身份。

对杂志中广告过多很厌烦的：赵庚于 2000.12.1

●本人早在 1988 年就参加了革命，但十二年后仍处于 MD 时代，实在惭愧。不过数天之前，本人进入了 DC 时代，又勉强跟上了形势。不过此机非吾之物，乃是吾一好友三个月打工之结晶，又仅因一句戏言，竟将此机先借我玩一个月。其实我们相识于街机厅不过数月，其慷慨大方竟至此！呜呼，吾不能言，欲借“电软”一方宝地感谢邓智泉朋友。(华中理工大学 玩游戏必穿西服的王梓)

《合金装备·幽灵通天塔》

「攻略人行道」

以紧张的气氛和精彩的剧情而闻名的《合金装备》系列终于在 GB 上出场了。这次游戏的剧情与 PS 版没有什么联系，是以全新的故事展开的。

GBC	厂商:KONAMI	类型:AVG
	发售日:2K.4.27	

责任编辑/W P

METALGEAR Ghost Babel

STAGE ONE：进入游戏后，索利德·期内克（ソリッド·スネーク）跳伞潜入敌方基地南部的森林。在无线电自动接通后了解了任务事项，开始行动。先向东走，在左方的一辆大卡车内取得“加血”的道具。再回到起点由此向北进发，在不远处靠东的角落可取得“无消音器的手枪”。然后向北继续前进，途中按 START 键可隐藏在草地或沼泽中。穿过敌人巡逻的通道就可过关。

STAGE TWO：斯内克和指挥官罗伊（ロイ·キャソパル）通话后，开始行动。往东走，会看见一个敌兵从一扇门走出来。继续向东，在尽头的房间里取得“无声手枪”。然后回到刚才那扇门，进去后往西走，会来到一条没有敌兵看守的通道，在左、右两旁竖着各排有两扇门。先去左边靠南的那扇门。途中可得到“R5”冲锋枪子弹和“加血剂”，但有的区域会有监视器，要小心避过。向北走，在基地西北角的一辆卡车里可得到“LV ID CARD”。它可用来开启要用 ID 卡打开的门。回到没有看守的通道，进入右方靠南的门，朝东走，避过一个敌兵，进入用 ID 卡打开的门，在左方建筑物凹处的南部有一条排水管道，进去后就可过关。

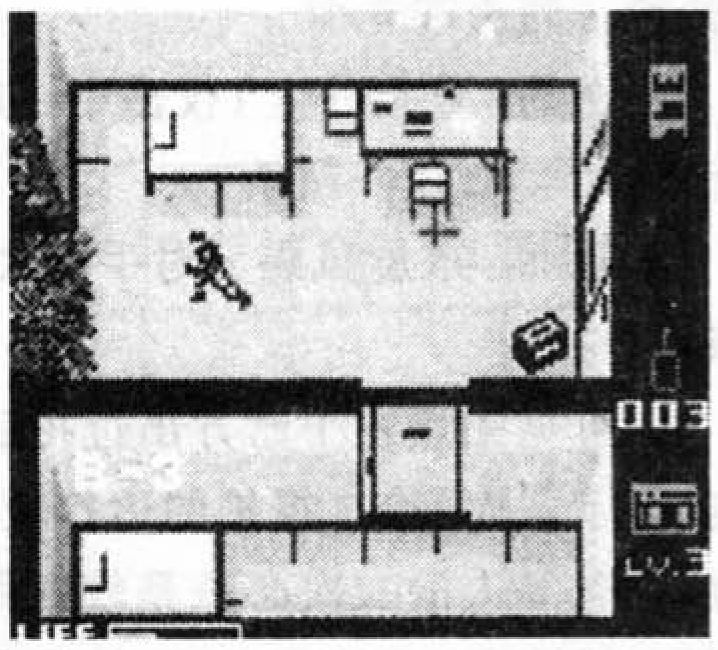
STAGE THREE：进入排水管道，无岔路口。躲过敌兵和监视器，来到一条旁边有梯子的通道，突然发现前方有急流涌来，唯一躲避的方法就是爬上旁边的梯子，利用急流的间隙前进。向东北方走到尽头，经梯子上楼得到“CARD BOARD Y”（可躲避监视器）。然后从左起第三个梯子上楼，来到敌方基地一楼。通话后，得知其搭档“クリス”



的特征是穿军服，头戴红帽的女子(?)。从西部的门进入再向南，经过一间有红外线的房间（装备“香烟”可看见），往东走可得到“防毒面具”。在红外线房间南部的房间内使用“防毒面具”通过后，可得到“LV 2 1D CARD”。之后再到那个得到“防毒面具”的地方，打开那扇门（用 LV 2）乘电梯到二楼。向西北方前进，通过红外线房间来到西北方向的那扇门会遇到两个士兵，其中一个就是“クリス”，之后便可通关。

STAGE FOUR：“クリス”将斯内克带出基地，途中可以得到“电子干扰器”。然后向东进发，会看见一个敌兵打开一条有五扇门的通道。按动按钮，通过后向北进发。途中会得到“手榴弹”，在北方草地东面的角落，可以开启右面闸口的机关。然后回到有许多军犬的草地，向东走，再向北，避过三条军犬，穿过一块沼泽就可到达中央通道。等待斯内克的就是 BLACK CHAMPER 的成员“スラッシヤー，ホータ”向他扔“手榴弹”就可轻松过关。

STAGE FIVE：通关后，斯内克来到某基地，先乘电梯到 2F，利用“CARD BOARD Y”爬上运输带，通过 7 个检查装置，来到二楼的西北处。从这里跳下，得到“CARD BOARD R”。之后从另一个缺口跳入 B1F，躲过敌兵和监视器，来到起点。乘电梯到 2F 的传输处，在每个检查装置处换不同颜色的 CARD-



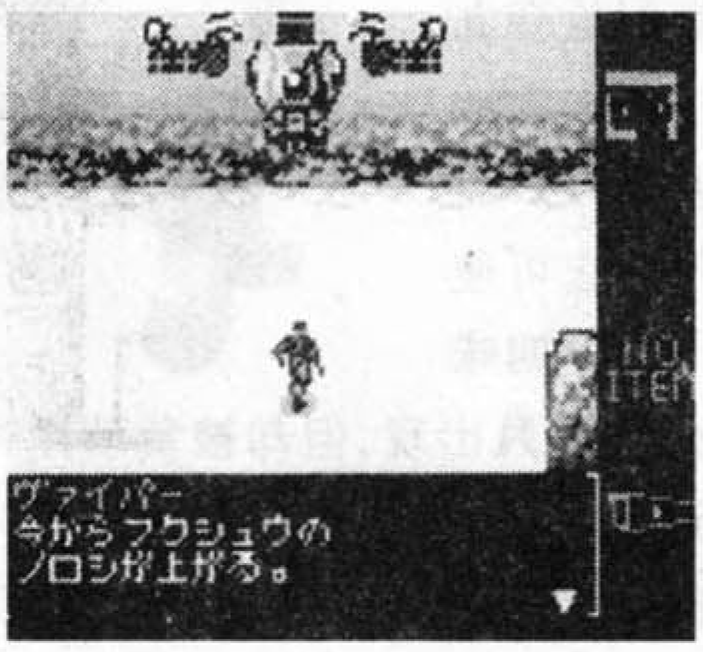
BOARD，以“Y、Y、Y、Y、R”的顺序来到一间毒气房，可得到“LV3 ID CARD”，从南面下去，再回到起点。乘电梯到 2F 的传输处，以“Y、Y、Y、R、Y、R“的顺序来到一房间，利用“LV 3 ID CARD”进入后，跳入一楼取得“CARD BOARD B”，躲过敌兵，回到运输处，以“Y、B、Y、B、Y、”的顺序到达北方的一间仓库。来到右边靠南的方向，以“B、R”的顺序上一条传输带，到一楼可得“热能镜”，而左方的房间正是关押博士的地方。回到运输处(2F)再以“Y、B、Y、B、Y”的顺序，来到先前的仓库，走到右边靠北的“黑房”，装备“热能镜”经过一间红外线房，经左方走到下一层，使用“电子干扰器”避过监视器到达“シエイムズ·ハータス”博士被关押的房间，然后到右边的房间里得到“C4 炸弹”。回到取得“热能镜”的房间，用“C4 炸弹”炸开左边的墙，完成营救任务。

STAGE SIX：由于使用炸弹，造成基地断电，斯内克会自动装备“热能镜”先经 B1F（地下一层）的楼梯回到 1F（楼梯在 B1F 电梯西面方向）。从 1F 的左方尽头的毒气房上 2F，经 2F 的运输带到北方的仓库，然后往西走，会有一条运输带，从这里向西方前进。跳下一楼，会看见西南、西北方各有一条路。先向西北方走，来到一个红外线房间，利用“LV3 ID CARD”在东南的两个房间，得到“手枪子弹”和“夜视仪”之后再走西南方向的路，到 2F 经运输带到一个“检查装置”，向右前进，跳入一楼，会遇到 BOSS—マリオツト·アウル”（Black chamber 的成员）。她会操纵人偶发射小刀，并投掷闪光弹（斯内克也有“闪光弹”）。对付她

最好装备“热能镜”,用“R5”冲锋枪即可搞定!

STAGE SEVEN:离开基地,斯内克向北进军。在起点处会遇到同第四关一样的闸门,开启后续继向北走。在途中的卡车里有“地雷探测器”,使用后会发现北方沙石地带布满了地雷。避开地雷后(要记清它们的位置)来到北方尽头的悬崖,会看见一架直升机。现在斯内克还没有能力攻击它,只好向南逃走。一边躲开直升机扔下的炸弹,一边避开地雷区。要注意加血并且快速奔跑……躲过后便可过关。

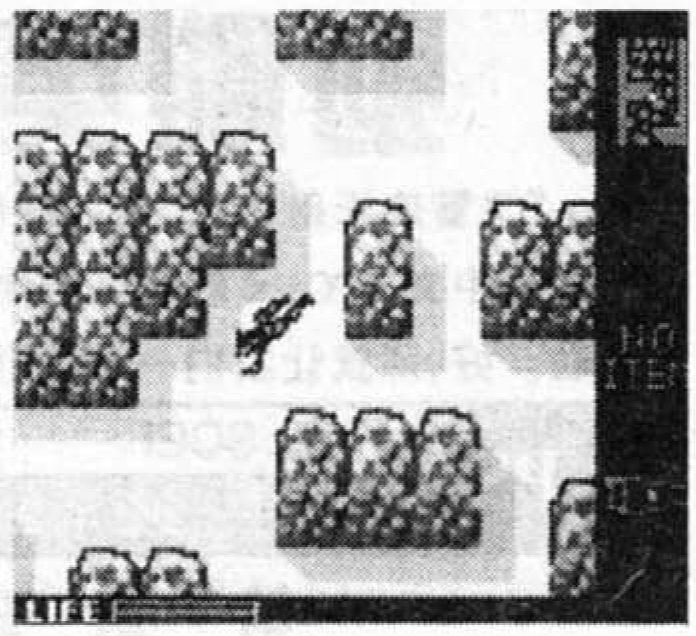
STAGE EIGHT:和总部通话后,斯内克开始向发电所进发。先向北走,乘电梯到2F,这时发现地上通了电,无法通过。这时“クリス”来电,告诉斯内克要想切断电源就必须使用“无线诱导导弹”破坏电力控制板。乘电梯到B1F(地下一楼),向南走,会听到两名士兵通话,得知这里的水都通了电,要小心避过。在南部朝东的方向有一个通风口可到达发电所西边的房间。穿过后,在靠东的一个房间里得到“LV 4 ID CARD”。原路返回后,乘电梯到2F,用“LV 4 ID CARD”打开南面的门来到动力房,向西走(紧贴墙走),来到一个通风口,在尽头的房间可得到“防弹衣”和“C4炸弹”。经通风口回来,往北走到动力房。紧贴墙走到动力房的右下方,再到左下方,最后到左上方,经门口到西北方的房间,得到“无线诱导导弹”的发射器。来到东部通电的地板前,炸掉电力控制板,沿通道来到右方电梯处。回到1F,再用“无线诱导导弹”炸掉另一个电力控制板。从这里走,到达南部的通风口,沿西南方向离开,又发现一个电力控制板,炸掉后,向东南方向走,会有一个地洞挡住去路。使用“无线诱导导弹”向建筑物内发射,将其内部的电力控制板炸掉!回到北部房间,向东进入下方的门,使用“电子干扰器”通过,向东南方向前进,然后向北,到达货品仓库,这时BOSS—“パイロバイソソ”出现。用手雷炸他,同时注意躲避就可过关。



STAGE NINE:斯内克进入发电所内部,乘电梯到B1F,经过毒气房后向南走,找到了发电机。炸掉发电机的方法只有在上一关中看到的四个梯形的气体管旁装上“C4炸弹”,引爆后,斯内克要在五分钟内逃到一楼。

STAGE TEN:走出发电所向北前进,到达山顶。斯内克看见“クリス”(?)进入了刚才追他的直升机内。攻击直升机的方法是紧贴岩壁躲过直升机的攻击后再向它扔“手榴弹”。炸掉直升机后,发现那女子不是“クリス”。

STAGE ELEVEN:来到敌军总部一楼入口,向西北方前进。下一层,用“无线诱导导弹”炸掉电力控制板,原路返回到一楼的西北方向。然后向西南方向前进,经楼梯来到下一层楼的通道。向前走,炸掉右上方的电力控制板,回到一楼,再向东北方向走,下一层楼,经过通道来到左上方的一个凹处,放一个“C4炸弹”炸掉墙壁,可得到“LV 5 ID CARD”。进入后击毁里面的电力控制板,再回到一楼,向东南方向前进。从楼梯到下一层的通道,再向右下方的通道走。上楼用“LV5 ID CARD”打开门,乘电梯到B 50F。使用“地雷探测器”避开地下的地雷,经过一间有红外线房的房间再向北走。用“C4炸弹”炸掉墙壁后,用“无线诱导导弹”炸掉这里的电力控制板。通过后,取得“LV6 ID CARD”。原路返回后向西南方向的房间走,用“LV6 ID CARD”开启电子门,乘电梯到B98F。在B98F有一些有用的通具,捡完后再降至B99F。向前走就是通往B100F的电梯。打开右方的门,等待斯内克的是BLACK CHAMPER的大BOSS(グラッアーッ・ウアイバー)。他会在与斯内克战斗的场地的柱子上设立结界(?),斯内克碰上就会费血,要记下它们的位置,用“R5”冲锋枪小心应付。



STAGE TWELVE:这一关是破坏两足步行兵器MATAL GEAR GANDER。这里将是一场苦战,因为M·G的HP极高。斯内克先将“地雷”与“C4炸弹”安在M·G前进的地方来炸掉M·G的“脚”,当其不能行动时,将军就会在M·G上用“六台炮”向斯内克射击!这时可借助一旁的货柜躲避,并用“手榴弹”还击。掌握规律后便可以艰难过关。

STAGE THIRTEEN:在最后一关中,BLACK CHAMPER的第五个成员出现。他就是—“マクブライド”,而死掉的“ウアイバー”又出现在斯内克面前。奇怪的是被破坏的M·G仍有发射核弹的能力,“ウアイバー”则操纵M·G乘电梯来到地面,向七颗人造卫星发出讯号,核弹随时会引爆!斯内克只有在90秒内打败M·G。在战斗中,M·G不会主动攻击斯内克,但在斯内克靠近时,它会逃走,而斯内克向它射击,M·G会扔出闪光弹让斯内克无法看清,只要抓紧时间就可完成此回任务。

最后还要提一下的是:进入选择面画后“STAGE SELECT”为故事模式,当每过一关会自动记录下所用时间和完成任务的评价。玩家可以反复练习。“VR TRAINING”为练习模式,一开始最好先练练身手,再行动。“VS BATTLE”为联机时战模式。



文/SKY



射雕英雄传

"飞雪连天射白鹿，笑书神侠倚碧鸳"。作为第一款在PS推出的全中文RPG，《射雕英雄传》基本上真实地再现了原著的全貌。好，那就让我们一起走进这射雕的世界吧！

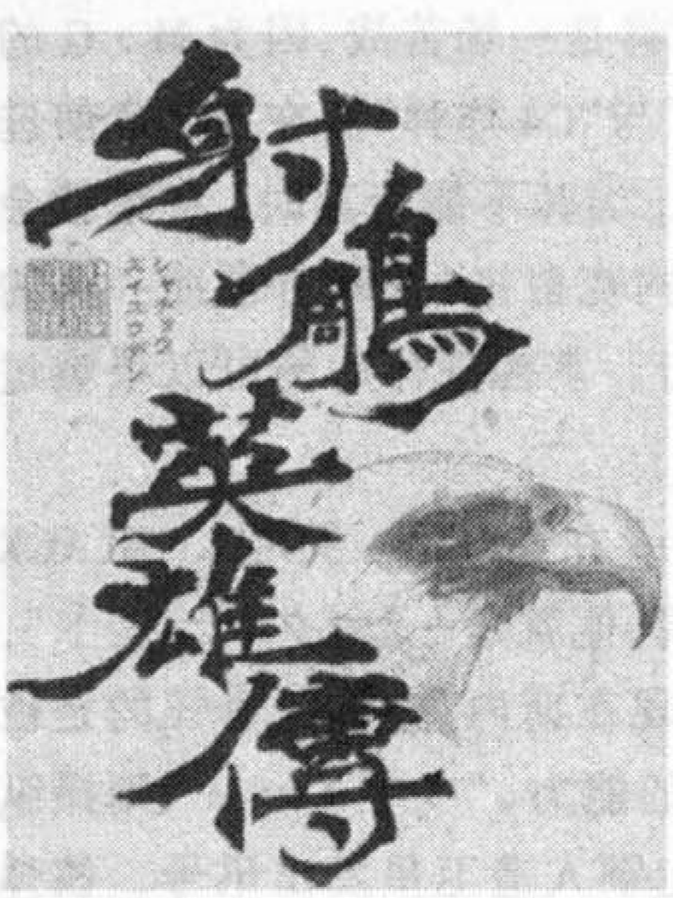
PS | 厂商:SCEI | 类型:中文RPG | 发售日:2K.4.27

责任编辑/WP

第一章 弯弓射雕

听说村庄被金兵袭击，郭靖急忙赶回村子。打败金兵，然后和马赤列都一起去找父亲的刀。在荒山山脚，进入最左边的山洞，与金兵交手时必败。这时江南七怪出现，帮助郭靖夺回了父亲的刀。然后回家休息，买些回复药品后，去荒山山脚找江南七怪，郭靖学会了越女剑法。到荒山四层发现梅超风在这里修练九阴真经。只要补血药品够多就能打过它，还要注意三种武功间的属性相克，即内功克外功，外功克轻功，轻功克内功。打败梅超风后回村。

先回家，然后江南七怪收郭靖为徒，并学会"妙手空空"。去商人那里购买弓和箭，到村外的树林找蒙古人学射箭。通过这个迷你游戏后，郭靖学会了"流星箭"。再找江南七怪，然后去华筝家。在山崖的顶上射下大雕(射中一箭即可)，还学会了轻功。使用轻功登上山顶，得到两只小白雕和一棵灵芝草后回村子。



在华筝家发现华筝失踪。去找江南七怪学会"判官双笔"。在山崖附近的石门与长老对话，可得铁扇。再去荒山四层打梅超风的地方调查，发现秘道后进入，打败黄河四鬼救下华筝。调查石门附近的机关后离开山洞回村。先去找江南七怪，然后调查商人身边的马，与村里的小孩子对话后去草原，可以找到赤兔马。驯服它时，注意跳开障碍物。得到赤兔马后去江南七怪家，发现一封信。回家与母亲告别后，郭靖离开了村庄。

第二章 比武招亲

来到张家口，先去酒店，出来后与馒头店前的老头对话，回酒店找黄蓉再去找马市老板，然后离开张家口前往燕京。

在去燕京的树林里，碰到强盗彭连虎，用越女剑可以轻松去干掉他。终于来到燕京城，这里真是热闹，居然还有人比武招亲。郭靖为穆念慈打抱不平，与完颜康对战，但却败下阵来。遇到全真教的王处一，二人出城来到打彭连虎的小亭子处，经王处一指点，郭靖的"空手夺白刃"威力大增。回城东的天一栈休息。为了救王处一，必须找到血竭、田七、没药、熊胆四味药。来到城西的药店，这里却都没有。这时可在燕京城里逛逛。去怡红园能打听到一些小萃的消息。到当铺买到药后，给药店前宜兴的大杨，日后会有用处。在城里还能碰到一个乡下人，给他五百两盘缠，以后到铁掌山会有好处。没有找到药只能回天一栈，然后再去城外的小亭子，得知药可能在赵王府。于是郭靖与黄蓉来到赵王府，在左边的墙根下使用轻功，二人潜入成功。在一间草屋下，听到完颜康和他母亲包惜弱的对话，得知穆念慈父女已被关了起来。去大殿，听到完颜洪烈抢夺九阴真经及攻打蒙古的计划。再去大殿右侧的房间找到三味药，调查丹炉后掉入地下。遇到美女蛇，打败它可使内力上升100，并找到田七。凑齐四味药后，到后花园找黄蓉。突然梅超风出现，但却被黄蓉用计骗走。众人得知穆念慈已逃走，一起追出赵王府。回天一栈，得知包惜弱与穆易原先是夫妻，而完颜康就是杨康。再去城外的树林，穆易与包惜弱先后自杀，埋葬了他们后，丘处机与王处一汇合。郭靖得知杀父仇人是段天德，并与黄蓉学会了"天罡北斗阵"。回张家口，路上与梁子翁大战一场，结果使老人心灰意冷，决心回关外养猪。现在去张家口找马市老板。



第三章 靖康之耻

来到宜兴小镇先去船主的家。在宜兴镇外看到侯通海为抢武穆遗书而挟持一个小孩，郭靖当然不会坐视不管，他与黄蓉合力将侯通海制服。去远镇镖局，再去土地庙救下大强。回到船主家附近遇到了洪七公。为了学武功，黄蓉准备用叫化鸡做诱饵。在船主家做成叫化鸡，去宜兴镇外找洪七公，郭靖学会了降龙十八掌，黄蓉则学会逍遥游。来到宜兴码头，得知杨康被抓到归云庄，二人决定前去搭救。



归云庄门口的机关向右转一下即可。通过在庄内黄蓉与铁掌水上飘裘千仞单挑，用内功或外功可轻松获胜。赶去铁牢，找到完颜康，得知梅超风要来，赶快去通知庄主陆



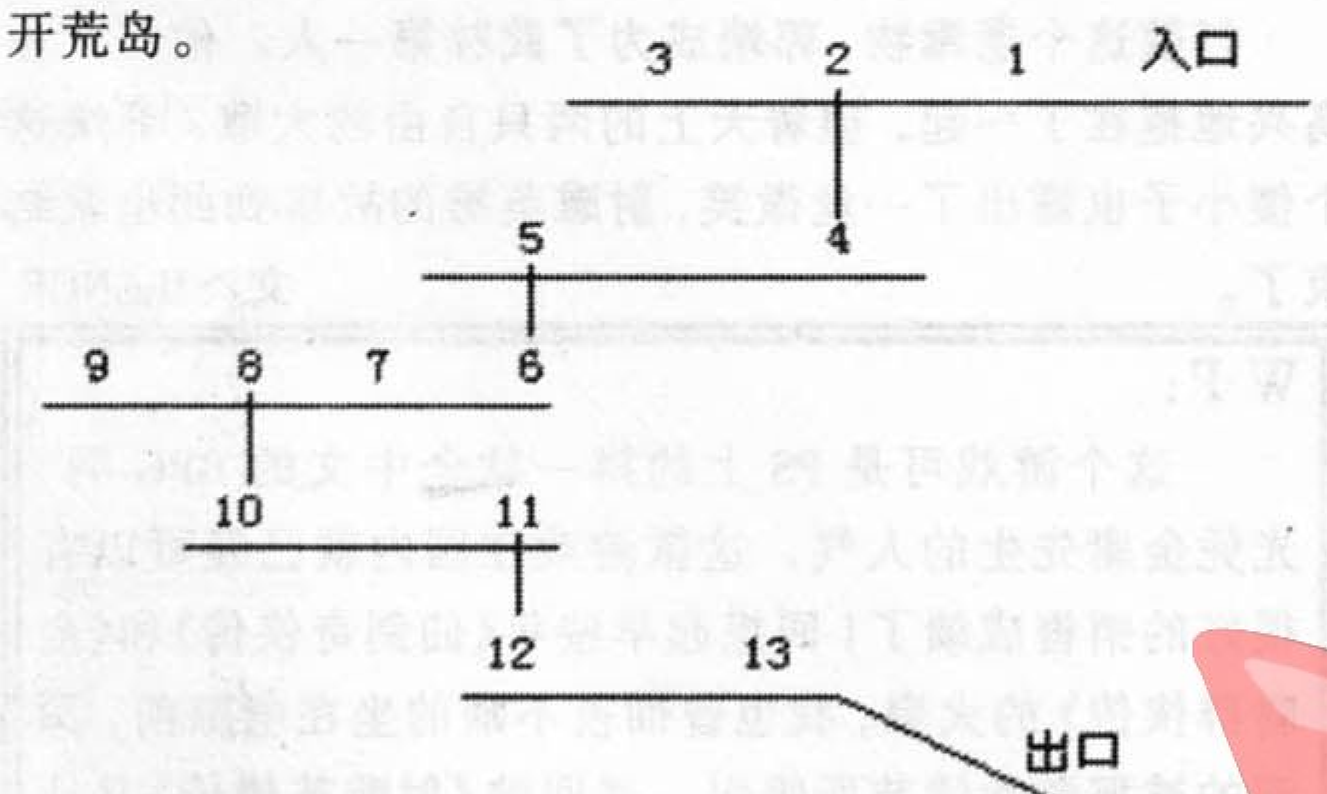
乘风，没想到梅超风已经出现在大厅里，用降龙十八掌对付她吧！之后江南七怪和黄药师先后到来，又是一场大战斗。这时完颜康终于认清了完颜洪烈的真面目，改名叫杨康，并与郭靖结拜为兄弟。

回宜兴小镇的悦来栈。在程家大院门口得知程家小姐被抓走。赶去土地庙，打败欧阳克的知名手下，救下程家小姐程遥迦。在远镇镖局得知小少爷失踪，去宜兴码头与船主对话，发现镖局的小少爷被沙通天和侯通海挟持，打败二人救下小少爷，郭靖乘船前往桃岛找黄蓉。

第四章 九阴真经

在桃花岛东北部，帮助周伯通后两人被关在了山洞里。二人结为兄弟，周伯通给郭靖讲了许多江湖上的故事（考试答案是对错对），还传了他一套空明拳。在洞里只要等着饭来就会有事件发生。给火堆添火时（调查火堆）竟发现九阴真经下卷在郭靖身上。最后郭靖习得九阴真经，打碎石门。离开了山洞。

来到桃花岛西南部，按菜名的顺序打开地上的机关可获得6种不同的道具。到路的尽头，打开石门来到桃花岛中部。为了争夺黄蓉，郭靖要与欧阳克比武决胜负。第一场比赛先使外功再用内功便可取胜，第二场比赛就和跳舞垫的玩法一样，第三场比赛在空里分别填入“天”、“损”、“虚”、“余”四个字就可获得胜利。但最后黄药师将黄蓉带走，而众人也离开了桃花岛。在海上遇到风暴，郭靖被洪七公所救。醒来时，他发现自己和洪七公在一个荒岛上。从这里可以进入一个地下迷宫，按下图所示就可走出迷宫，离开荒岛。



第五章 密室疗伤

郭靖与洪七公二人来到杭州。在西满酒楼碰到杨康，他已醉得不成样子。在杭州东发现灵智上人进入堵场，郭靖也跟着进去，但并没发现有异常，出来时看到杨康也来到堵场，再次进入，却不见杨康的踪影。在华光客栈门口看到欧阳克从妓院出来。到华兴客栈二楼休息（“牡丹”），有人传话让郭靖去牛家村。于是从杭州城西出城前往牛家村，但村子里却空无一人。在曲之酒家，按方向键加圆圈可以推动石像。先将八仙过海图边的石像推到对面的机关上，然后进入柜台，从里往外推另一个石像（注意要加方向键，否则只是调查），将它推到第一个石像开始的位置，暗门便会打开。黄蓉出现，二人决定夜访赌场。在赌场的墙上发现左右各有一个九宫图，左边按“8”，右边按“4”，秘道就会打开。听到完颜洪烈要找武穆遗书的计划，二人决定先下手为强。



在杭州城外调查土山附近的树木便可打开机关进入山洞，但里面只有一个书盒而没有武穆遗书。在山洞外碰到完颜洪烈，欧阳峰，录智上人。郭靖被欧阳峰打伤（此战必败），与黄蓉二人只得到曲之酒店的密室中疗伤。七日后，郭靖的伤仍未好，黄蓉一人来到杭州城西的码头，一神谜老人教给她一招“体真止”据说可以救郭靖。回到牛家村酒店，此招果然灵验，郭靖的穴道被打开了。

两人前往杭州城，路上遇到裘千仞，黄蓉痛快地教训了他一顿。在赌场门口使用轻功，遇到录智上人，打败他后得知完颜洪烈在烟雨楼。两人还在赌场地道里找到了当铺老板的货物。做为感谢郭靖得到一幅水墨画。在桥上突然下起了大雨，两人来到西满酒楼避雨，却无意中从水墨画里发现了武穆遗书的下落。于是二人起程前往铁掌峰。

第六章 武穆遗书

郭靖与黄蓉来到铁掌山下，在张之酒店碰到燕京城里的乡下人。如果当初你给过他钱，他会告诉你铁掌山的路，还会给你一些道具。

来到铁掌山，右边的山洞里都是道具。进入左边的山洞，在铁掌山山腰偷听杨康与穆念慈的对话时被裘千仞发现。黄蓉与他单挑却被重伤（又是一场必败的仗）。向上跑到铁掌山石室，这里又出现一个“裘千仞”，但郭靖两下就将他解决，一点都不像刚才打伤黄蓉的人。逼问之下才知道原来他是裘千仞的兄弟裘千丈，饶了他的狗命。在石室里屋郭靖找到了武穆遗书，二人跑到铁掌山峰顶，从这里乘大雕离去。



来到一片泥潭前，在活动的石块上，先向左走，然后一直向上，到一处必须向下走时向下，再一直向上便可通过。原来这里是瑛姑的家，打败她后，她告诉郭靖只有一灯能救黄蓉。而要找一灯法师必须通过渔樵耕读四人的考验，答不出问题就要比武。答案如

下渔(1,3,3)樵(2,2,2),耕(3,1,3),读(1,2,3),这样就可以找到一灯,他医好黄蓉的伤,还传了郭靖一招“一阳指”。二人决定回杭州。

第七章 岛上巨变



杭州。先去怡红园,打听到小萃的消息,郭靖准备赎她出来,而贪心的老板想要高价。去西满酒楼,碰到王处一、丘处机、马钰三人,他们正在找周伯通,众人约定在华山脚下再见。这时再去怡红圆,老板一口价两千两,没办法只好给她吧。在码头,遇到了杨康,他为了荣华富贵居然又认贼作父,郭靖当然饶不了他。打败他后,去西满酒楼找船主,二人回到宜兴。

在程家的花园里发现梅超风被杀,房内还有二具佣人的尸体,但却不见程家小姐的踪影。到码头坐船去归云庄,居然陆乘风也被杀。再乘船去桃花岛。从中部来到北部发现江南七怪也被人所害,郭靖认为师父是被桃花岛主黄药师所杀,所以独自一人找遍桃花岛,却不见黄药师。他离开桃花岛,前往烟雨楼。

第八章 是非善恶

烟雨楼是一个六层的宝塔。在一层可以找到“八”字钥匙,上二层,找到“地”字钥匙,还发现了程大小姐的尸体,这一定是欧阳克所为。不出所料,来到三层发现杨康和欧阳克都在这里,二人还联手对付郭靖。打败二人后,杨康出手杀了欧阳克灭口。这时黄药师出现,要杀杨康,但郭靖非要先报杀师之仇。打败黄药师后,洪七公、黄蓉、周伯通三人赶来,这才化解了一场误会。在这层可以找到“天”字钥匙。杨康趁郭靖与黄药师打斗时逃走,却被欧阳锋所杀。回到二层,在杨康身上找到“?”钥匙,下到一层,在房间最右侧,楼梯的下方调查就会来到地下室。这里有“物”字钥匙。现在直奔四层,拿到“怪”字钥匙后,就可以打开通向五层的大门了。击败五层的裘千仞,来到六层终于找到了杀父仇人完颜洪烈,他还变身为一个怪物,不管怎样,扁他。报了杀父之仇,郭靖想回家看望母亲,于是二人回到蒙古。



第九章 华山论剑

先去有大树的那个山顶,郭靖这才得知母亲已经过世,他悲痛万分。这时神谜老人出现,开导了郭靖,还传授给他一招疗伤奇功“制心止”。回村后去华筝家,郭靖告诉黄蓉他决定阻止欧阳锋,裘千仞争夺武林第一的野心,于是二人赶往华山。

在华山绝顶,东邪、西毒、南帝、北丐,裘千仞几个人正在比试武功。裘千仞看到郭靖和黄蓉便不由分说打了起来。被打败后,裘千仞倍感伤心,跳崖自尽却被一灯所救。他拜一灯为师,二人离开了华山。洪七公和黄药师都同意推举郭靖为武林第一,欧阳锋当然反对,而且郭靖为报师父之仇早想和欧阳峰较量了,于是两人打作一团。欧阳峰轻功厉害,且内功并不减血,所以以外功空明拳为主,进攻效果会比较好。欧阳峰被打败后又变身为一个蛤蟆怪,可它不会轻功,所以用一阳指加九阴真经便可轻松取胜,但中毒时要注意解毒。



打败这个老毒物,郭靖成为了武林第一人。他与黄蓉高兴地抱在了一起,望着天上的两只自由的大雕,郭靖这个傻小子也露出了一丝微笑,射雕英雄的故事到此也就结束了。

文/SILENCE

W P:

这个游戏可是 PS 上的第一款全中文的 RPG 啊,光凭金庸先生的人气,这款游戏在国内就已经可以有很好的销售成绩了!回想起早些年《仙剑奇侠传》和《金庸群侠传》的火爆,我也曾彻夜不眠的坐在电脑前,深深的被那游戏情节所吸引。这回的《射雕英雄传》又让我回到了那曾经让我神往的武侠世界里,虽然它的制作水平并不算高,但全中文的游戏设定和那已经能够倒背如流的故事情节,还是让我一口气将其打穿。在我喝着咖啡欣赏结尾动画的时候,我的心情出奇的好!在 PS 即将“寿终”之时,这款游戏还是值得一买的。(怎么总觉得它的推出有些象土星上的《仙剑奇侠传》,那难道 PS 也……)



PS DIABLO HP = 5

复制物品法：

①选择 NEW GAME 后选择双人游戏(或 LOAD GAME)，进入游戏后把 2P 人物身上的所有物品交给 1P(也可以只交给需要复制的物品)。

②由 1P 选择 SAVE CHARACTER(暂称人物档)，并记忆在第一条内(共六条)，再回到游戏中把 1P 身上的物品交给 2P，再由 2P 记忆人物档，并记忆在第二条内(两条不可以重复)。

③退出游戏，选择 NEW GAME→双人游戏→LOAD 人物档(LOAD CHARACER)。

④1P 读第一条，2P 读第二条，便会发现身上的物品多了许多，如照上述此法，便可复制大量物品，书籍，金钱·····

⑤复制后将其进度 SAVE 上(记忆游戏)，就可以尽情享受了。

注意点：<1> 在 LOAD 人物档时，切勿 1P 和 2P 同读一个人物，否则物品装备全部丢失。<2> 使用此复制法后，游戏将重新开始，但魔法和装备还在。最好是 NEW GAME 时使用，也可只读取 1P，进行单人游戏。 (河南 周向乐)

(WP：这个游戏我只在 PC 上玩过，但那时还没有此法，如能再玩一遍的话，我会使用此法，然后到村里去挥霍一番。那一定会很帅气！！哈哈……)

PS 便利店 HP = 6

便利店隐藏地图：将初级，中级，上级，3 个地图全部通过后就会多出‘极上’难度的地图。

便利店 2 超级店员：当你的店员年龄超过 80 岁之后，次年他(她)就有可能变成所有能力超过 100 的超级店员。当年龄到 128 岁时，则 100%成为超级店员。

(WP：这款游戏据说在日本的销量很好，人气很旺，但我道还没发现它与其它的经营类游戏有什么不同，也许是我玩的还不是很透吧，不过我想要是哪家店里有个 128 岁的店员的话……)

PS 侍魂—剑客指南书 HP = 6

使用罗将神水姬与黑子(真侍魂)：在 VS 模式的角色选择画面将 L1、L2、R1、R2 同时按住画面左右会出现箭头将光标移动到那里就可以选用罗将神或黑子了。

使用天草四郎时贞(侍魂)：将故事模式打通后在 VS 模式中将光标与?重合后按住 L1、L2、R1、R2 再用 O 键决定即可使用天草四郎。

(WP：这个秘技是由黄金莱因提供的，他可是个侍魂迷，这么烂的秘技恐怕只有他才知道，为了照顾他的情绪还是给他登出来了，还望大家体谅我的心情。)

PS 三国Ⅳ HP = 6

最强的君主：在登录新君主时将名字输入为“刘备玄德”20 岁男性，这样他的奖励能力点将高达 215 点！将点数分配后选“否”将名字改为“四神”这样他就会了全部特技！

(WP：三国游戏我可是很爱玩的啊，我把所有我认识的人的名字都编进去了，当然也包括 S·P、彩火、天师他们，不过他们的能力都和现实中是一样的，很低，而我嘛，哈哈····[“不要打了！不要打了！饶了我吧！”“打死这个死 WP”])

PS 超级机战 F HP = 6

超级机器人大战 F 隐藏超必杀技：在超级系角色性格决定画面时选“认真的热血汉”。这样在第三话就会学会消费 EN5 点的超必杀技，在游戏中盘前非常实用。

(WP：黄金莱因是个《机战》系列的超级迷，他在编辑部里说的每句话基本上都和这个有关，这期他把所有能找到的关于机战的秘技和一些心得都给了我，还威胁我如果不给他登出来的话就把我打成 WP·改，我苦！！)

PS 街霸 EX Ⅱ HP = 6

VEGA－Ⅱ模式出现：本来要使此模式需要在街机模式击倒 VEGAⅡ才可以使用，其实在模式选择画面上将光标与 BONUS GAME 重合后按 START 键 13 次后再到 DIRECTOR 模式上按 START 键 4 次，最后回到 BONUS GAME 上按 13 次 START 键即可出现 VEGAⅡ模式。

(WP：天师说这个游戏他最拿手，而且每次和我讲起来的时候都是滔滔不绝，一大堆一大堆的连续技和反技把我弄的晕头转向，最后天师问我明白了多少，我告诉他我只知道哪个按钮是拳，哪个按钮是脚！)

PS 心跳回忆对战方块 HP = 6

使用馆林见晴与伊集院丽：在心跳模式输入名字时输入えんじえる之后在所有模式就可以选用馆林见晴了，在可以使用馆林的条件下在标题画面按上、上、下、下、左、右、左、右、X、O 就可以在心跳模式以外使用伊集院丽了。

PS 心跳回忆 HP = 6

心跳回忆－FOREVER WITH YOU 隐藏名字：在输入名字时名字输入みんな名前输入なかよし，这样一开始游戏后除诗织外所有女孩对主角的评价都是大笑了。

与不良少年对战时绝对胜利法：当遭到不良袭击(没有必杀技的情况下)先暂停后输入上、上、下、下、左、右、左、右、X、O 键后即可加血，所以是必胜的方法。

PS 信长野望 HP = 6

烈风传隐藏剧情－信长元服：在剧情选择画面顺序输入左、右、下、上、O、X、方块、三角后就会出现剧本 0 信长元服，游戏从 1546 年开始信长 13 岁，其中有基督教传来，怀中的草鞋等事件。

PS2 旋风战斗机 HP = 6

隐藏机体：传说中的隐藏队伍“SANCTUARY”被证实是存在的，其出现条件为，首先要在世界大赛中取得个人优胜，随后若进行时间挑战赛的话，其便会以挑战者的身份出现。此队伍中的两种参赛机体，都拥有难以想象的超级速度。

(WP：慢一点！慢一点！我 WP 可不想开快车啊……安全第一！安全第一！)

PS 生化危机·武装生存者 HP＝6

继续使用爆机后的武器：将游戏打通一次后再开始新游戏时以前在游戏中得到的武器会被保留，即开始就可以使用上次游戏的强力武器。得到无限火箭炮：爆机后得到S级的评价就可以得到对任何敌人一击必杀的火箭炮，不过要注意选EASY进行游戏是得不到S级评价的，此外影响取得S级的要素是接关次数、命中率、时间、击倒数、急救包使用次数。

（WP：又到了我最擅长的游戏了，本人可谓是“生化”高手，在玩三后面的那个附加游戏的时候，曾使用那个队长（只有手枪和小刀的那个）救了四个幸存者还通关，哈哈……水平还可以吧，如有高手的话可以来信切磋切磋。）

PS 大航海4 HP＝6

新人物：1. 本人使用瑞典的赫德拉姆，在水平六十四级，势力值6500以上时，去杭州酒吧，会发生一男一女的对话（好像是求婚?），并约好男方须先拿到“新罗的王冠”。买京城地图去京城酒吧，便会进入城门并发现遗址，找到“新罗的王冠”。回杭州酒吧，一番对话之后便会收得此男子。

2. 将京城变成契约港，并在此制造并抛售流行物，在得到商会送给的推荐书（状）之后，就可在广场收到一名韩国小女孩，（好像需先在此海域建立一支地方舰队）此女还有一兄长，好像也可觅得，方法待查。

前期杂志介绍的印度洋女海盗也可收得，但必须单挑取胜。

周宇

（WP：经典！绝对是个经典！《大航海》系列是我最喜爱的几个游戏之一，在游戏过程中，就好象是玩家自己在亲自驾船航海一样。4的故事性极强，真不知道还有多少隐藏任务和隐藏剧情等待着玩家去发现。）

PS 大航海4 HP＝6

7个霸者之证的获得方法（适用于拉斐尔）

北海：刚到北海时，进入**アムステルダム**港会与**リル**结盟，然后在北海经商获得一定势力值时（不能对任何舰队开战），**リル**就会送给主角一枚“谜的小物”；然后再送给**ロソドソ**港酒场酒吧女一“赠物”就会让主角进入该港的遗迹。等到该港同业工会通过别的港口的人员通知你到该港有事相商时，马上到该港的同业工会了解，再进入该港的遗迹就能挖得另一“谜的小物”，在港口两“谜的小物”合并就是“霸者之证”的地图。各个海域两“谜的小物”在各港口合并，就是该海域的“霸者之证”地图，以下不再重述。

地中海：用从中国带回来的“华陀膏”医治好**イスタソブ－ル**港同业工会主人儿子，就会获准进入该港的遗迹得到一“谜的小物”；随剧情发展西班牙舰队和葡萄牙舰队合并，并且消灭西班牙舰队，**リスボソ**港国王便会送给主角另一“谜的小物”，就得到了地中海“霸者之证”地图。

非洲：在**サソニジョルジエ**港送给酒场酒吧女一“赠物”，就会进入该港遗迹获得“谜的小物”；然后消灭非洲西部恶德商人**シルヴエイラ**的舰队，在**サソニジョルジエ**港码头的工人就会送给主角另一“谜的小物”。就得到了非洲“霸者之证”的地图。

印度洋：跟**ウシデイ－ソ**结盟消灭另一商会，主角在印度洋的势力值超过**ウシデイ－ソ**，他便会在该海域任意一港的王宫或总督府送给主角一“谜的小物”；等到**バスろ**港酒场主人通过别的港口的人员通知主角有事相商时，马上到该港酒场了解事情，酒场主人会告诉主角该港遗迹的事项，然后用从别处购得的物品“香料”进入该港遗迹就会获得另一“谜的小物”。（什么香料都可以）但前提条件是航海士**アル·ツソ**必须达到一定级别。

南太平洋：主角消灭日本的舰队回到南太平洋，答应**ベしイろ**商会消灭南太平洋另一商会，**ベしイろ**便会送给主角一“谜的小物”，然后用印度洋获得的“霸者之证”进入**マろツカ**港遗迹，就会获得另一“谜的小物”。

东太平洋：帮助李华梅消灭日本的舰队，李华梅便会在杭州港送给主角一“谜的小物”；然后从印度洋运来**サろサ**到大阪港，在大阪港酒场与酒吧女会面后，再从地中海运来**ワイソ**到大阪港，与该港酒吧女会面后，就会获准进入大阪港遗迹，从遗迹中得知另一“谜的小物”的去处，然后去该地方找就可得到。具体地方是东太平洋北面的一个村落。

新大陆：主角在新大陆经商并取得一定势力值时，便会有人送给主角一“谜的小物”；剧情发展在**ハバナ**港会有人要求观看主角从别处得到的叫**トろツクのナイフ**的一把刀，并接受他的训练之后就会让主角进入该港遗迹获得另一“谜的小物”。

广西氧化铝·焙烧

（WP：鉴于最近有很多玩家来信询问关于《大航海时代4》中部分霸者之证的取得方法，在此我特意把广西这位玩家（对不起，不知道你的真实姓名，先暂时这么称呼）所寄来的关于全部霸者之证的取得方法介绍给大家，希望能对大家有些帮助。）

PS 世纪末吸血鬼 HP＝6

恶魔馆钟表的密码：

1. 在恶魔馆内的两个不同颜色的钟，红色的是先选2，再选7，蓝色的是先选7，再选5。

恶魔馆钢琴的密码：

2. 恶魔馆内钢琴的迷题答案是在两个钟开门的一个水池前的一块石板上的字母（在水池正前方调查即可得到石板）和在一间屋内拾到的一张琴谱，按琴谱上字母的顺序结合石板上的字母即可（调查物品需在物品栏里选住一个物品按○或□不动）。

恶魔馆水池里的密码：

3. 在恶魔馆内拿了特殊形状的钥匙后，把切割好的石板放在先前得到石板的地方（得有顺序），再由水池后面的台阶下到水池里面，那里有个密码，答案就是那四块石板拼好的字母（字母要以从上到下横着拼写）。

河南省 杨洋

PS2 真·三国无双 HP＝4

特殊剧情：在虎牢关之战里可以发生吕布背叛董卓军的事件，其发生条件为：首先要让李蒙、赵岑、王方、樊稠等人的军团全灭，让貂蝉出击到前线，然后再将貂蝉的部队消灭，事件就会发生。但是如果玩家使用的是吕布的话事件就不会发生，吕布会加入联军。另外，事件发生后吕布的部队会变得非常强大。

（WP：《真·三国无双》是S·P最爱玩的游戏，但他好象还不知道这条秘技，哈哈……不告诉他。大家也不要说哦！）

MD 光明与黑暗 HP = 6

1. 可爱的养乐多：在第一章古代大门右边有一间屋子，里面可以看到一个戴飞行帽的小狗，名叫养乐多。现在它还不会加入你。先与它对话，到第四章后期，那辆很长很大的车子开走后，去上方修道院内，绕过桌子到神父后面，会发现房子后面的山上出现了一个东西，这就是养乐多，现在回营地看同伴资料，会发现它已加入你了。虽然养乐多体力、攻击力等都很小，但敌人物理攻击不会使它损 HP，可用来开路。（注：不要给养乐多升级或转职，它不会加任何点数。）

2. 有趣的道具：用养乐多消灭敌人可以得到一个道具。该道具的作用是，把装备该道具的人变成跟养乐多一个样子，其它都不变。想像一下，假如每个同伴包括主角都变成养乐多，画面则太乱了吧?!!（战斗后可恢复。）

广西桂林 许天华

PS2 魔术士奥芬 HP = 4

降魔之剑（赤）的取得方法：在通往盖亚之塔的坡地的下面有一扇门，进入之后会到达一个神秘的空间。走到这个空间的最下层时，某面墙壁上应该会有一个要求玩家输入指令的印记。在这里输入正确指令的话就能得到降魔之剑(赤)。此外在这里仔细调查凹进去的墙壁的话会开启很多隐藏的门，里面有各种隐藏事件。

正确指令：△、△、X、X、□

○、□、○、X、○

（WP：我哭！我哭！我没有 PS2 啊，没法体验那把剑有多好，我想一定是把破剑！！哈哈……）

PS/SS 恶魔城 HP = 6

超级道具：用主角冲底关后做一记录，再接此记录可在老爷爷处买到 50 万的戒指，用处是可以使特殊攻击道具、加血等无限使用，一定要装备戒指才有用。

（P 话：哦？能用无限道具了？太好啦，大喜讯啊！这下我总算可以过第一关了！）

PS BASTARD HP = 6

忍者的特性：职业是忍者的角色（卡拉、波鲁和扎克）在装备了副武器和铠甲的情况下每回合可以攻击敌人两次，这一点可要好好利用呀！

GB 牧场物语 HP = 6

用不完的道具：此技可以无限地使用珍稀药品，如升级药。方法是在使用前存档，然后给精灵使用珍稀药品，尽量用多些。但队伍中最好留一只精灵不用。用完后把使用过药品的精灵放入计算机，如果每只都用了的话，就从计算机中拿一只没用过药的精灵。（注意：不要在此时使用第四项来拿放精灵）。然后用第三项换盒子，（换哪个都行）。这时要回答两个是，在答第二个是时关机，在开机时又回到了使用道具以前，队中的精灵无变化，所有道具还在。失败了!?去计算机看看吧!成功率 100%，绝无花盘现象。备注：如果给精灵用进化的石头或用升级药使精灵进化，后才用计算机回到使用以前，那么进化后的精灵是不被图鉴记录的，如果想消除混乱记录上图鉴的话，就去与别人联机交换或用一百级蛋的方法。

一百级的蛋：条件：1 有捕虫大会；2 有一只蛋；3 有只一百级的精灵 X 号；4 队中有六只精灵（包括 2、3），且有一只学会飞的精灵（除 X 号）。方法：在捕虫大会前存档，把会飞的精灵放在第一位，蛋放第二位，X 号精灵放第一位。然后进入捕虫大会，在结束以前出来，（不要用菜单退出）。主持人会问你是否离开捕虫大会，答：不。（一定要被问过，不然会失败）。然后又回到了捕虫区，用“飞”飞到其他城镇，把蛋放入计算机，在回到捕虫大会去找主持人（被问过的那个），这时他又提出问题，这时答是。发完奖后你可以看到 X 号精灵变成了一个蛋（这时把蛋放进计算机复制的话可以回到捕虫大会以前）。

不花钱买东西：条件是要有足够多的钱在身上。方法：在买东西以前存档，然后去买东西，把买来的东西给精带着；也可去买游戏机硬币，在去换机器或是精灵。然后把精灵放进计算机进行复制。方法参照“用不完的道具”。

GB 牧场物语 2 HP = 4

快速赚钱：选男主角开始游戏时只有 500G（女主角为 1000G），但在家中电视旁日历处调查，还可再找到 1000G。有 2000G 后，可去道具店买鱼杆，到河里不停地钓鱼，然后把鱼卖掉就可致富（每日有 2000G 左右，比种菜多多了）。还有牧场中的鸡，如果每天不喂食也不会死（牛、羊可不行）。

陈超

（WP：每天只钓鱼就能有 2000G 的收入？？看来我要改行了。）

GB 首都高速 BATTLE2 HP = 4

显示汽油值：在游戏中按 START 进入暂停画面，同时按下 B +“右”和 B +“左”，就显示我方或敌方的汽油值。

PiPi

GB 口袋炸弹人 HP = 5

全部关密码：

第一关：①7693②3905③2438④8261⑤1893

第二关：①2805②9271③1354④4915⑤8649

第三关：①0238②5943③6045④2805⑤8146

第四关：①9156②2715③4707④7046⑤0687

第五关：①3725②0157③5826④9587⑤3752

PS 寄生前夜 2 HP = 4

第四个任务：在游戏过程中存盘未超过 36 回，驱逐率和战斗胜率分别为 99% 以上，除隐藏火魔法外，其于全部为 3 级，未在任何商店买过任何物品。过关后金钱翻五倍为一百五十万，并且前三个任务都过关一次就会出现第四个任务。

在第四个任务中，敌人非常强大（自己体会）。而阿亚出现时 HP 为 50，MP 为 30，并且不继承从第三个任务留下的 EXP 和 BP。武器也极少（不省着点是不行的）。

PS DQ Ⅶ HP = 6

快速升级：D004AE04 1825 9004AE04 8E430054

金钱最大：800112D8 423F 800112DA 000F

MP 不减：D0137ECA 1460 80137ECA 1063

怪兽公元怪兽全出现：B0240002 00000000

80011682 FFFF

怪物图鉴全开：B0D70004 00000000 900112F8 00070007

闯关族的家

"彻底革命"大不易

这期杂志版式做了较大的修改，基本上都是新的。杂志的版式已经两年没有改了，这次改版究竟是焕然一新还是新不如旧，还是想听听读者的评价。杂志封面设计了三稿，美工有点黔驴技穷，小编们还是不感冒。2000年第一期的封面是大红的，独出心裁，骂声、赞扬声都有，而且意见很极端，很对立。这次又是新千年第一期，照方抓药，有点另类，有点冒险。不过只此一期。

跪着看

12月11日的《北京青年报》刊登一篇文章，题目大约是"2001年科技五大革命"，其中之一就是电脑游戏的革命，让更多的人能轻松的玩"象N64一样棒的游戏"。联想到今年夏天新闻界对游戏不遗余力的"封杀"，不禁哑然失笑。我想那些哭着喊着"救救孩子，枪毙该死的游戏"的家长一定是"跪着"看这篇文章的。

最新一辑的《游戏批评》组织了关于"电子海洛因"的系列文章，请业界人士谈谈对这个问题的看法。游戏业存在问题，这些问题需要整顿，社会对此应该是有共识。但问题的性质是什么？游戏业该如何整顿，就会有不同的看法，有可以讨论的地方。无论如何中国不应该自外于世界，闭关自守只能导致中国人无知的愚昧和无知的自大。中国应该融入世界的潮流中去，尽管这潮流是泥沙俱下，鱼龙混杂。

只差一步不要钱

年底年初是杂志社例行"邮购大优惠"的时间。这期大优惠的重头戏是《都市流行》春、夏、秋、冬版，每买2本《都市流行》赠一套《游戏秀》VCD光盘加攻略说明书（详见本期封二）。这个优惠幅度可以说是历年来最凶猛的一次。广告中有"买二赠一，优惠自己算。"其实帐是很简单的算术：39.60元－25元＝14.60元÷2＝7.30元。哇，一本100多面全部进口铜版纸精印的《都市流行》才卖7.30元！而且《游戏秀》光盘是目前国内质量最好的游戏VCD，播放质量是广播级的，并且有中文解说和中文字幕。拿到《游戏秀》的读者可以与国内其他任一种游戏VCD比一比，立判高下。

"小儿金贵"

《菜鸟通》第一辑于12月15日面市，至发稿时，我们还未见到。这本书印量很小，价格绝对超值，有需求的读者还是快下手。创刊号总是值得阅读和收藏的，过几年也许能升值。（笑）

新内容、新栏目、新版闯关族的家奉献给新世纪的闯关族！

新年新气象，闯关族的家也要变个样。闯关族的家一直是玩家倾吐心声的地方，也是联系玩家感情的栏目，小编们一直都是非常重视的。在新世纪的第一期，小编务求令玩家有个新鲜感，也是为闯关族的家进一步靠近读者而所做的努力。下面推出的几个小栏目则是这次变革的重点，也是小编冥思苦想后的成果。

1、**游戏快参**：游戏市场经常有一些传闻和小道消息，这个栏目就是介绍这些的。每期小编挑选出国内外市场的新闻给大家讲讲。与新闻眼不同，"游戏快参"旨在介绍一些不起眼的信息，但却对玩家比较实际、离玩家身边很近，凡是与游戏沾边的信息都行。每期会有四、五条，在此小编向玩家征集新闻，若有独家消息请拿出来给大家看看听听（比如某处有某些正版的价格超低、超值）。

2、**小编快报/推荐**：由小编为读者介绍一些有趣的话题，或个人为读者推荐游戏、音乐、影片、漫画等。

3、**漫话地带**：小编们与读者侃大山的栏目，天南海北随便聊。若玩家有话要说，想聊聊关于小编的事情，来信即可，随时恭侯。

4、**最强流道场**：每期会由一位玩家为大家介绍一部游戏及对这部游戏的心得体会。需要注意的是，玩家必须对自己介绍的游戏非常精通，而且对于游戏本身也是有所挑选的。游戏务必是比较讲究技术，讲究个人打法的作品。比如："世嘉拉力2"、"GUN SPIKE"等都可以。选择权在玩家手里，只要你认为某部游戏打得足够好，来信！

5、**特稿**：即特别的稿。绝对不是长篇大论，每期一小段，描写小编亲身事件，必将逗趣搞笑带入文中。但并不是固定栏目，基本保持在隔月一篇。当然，读者若有有趣的事情也可投稿，将登在没有小编特稿的月份中，即月月都有得瞧！投稿者请在信封上标明"闯关族的家～特稿"即可。当然，E－MAIL更欢迎！

以上即是一些全新的栏目，而一些有特色的"原装"栏目也将保留，尤其是读者的建议及批评，小编更是格外重视。总之，新世纪里闯关族的家将更贴近读者。读者有什么好点子、建议请来信赐教！编者感激不尽！



闯关族的家

编辑部来了几位新人，不大的屋里一下热闹了起来。有似乎对每个游戏都很了解的风林；有非常着迷于 FF 的剑中豪杰一七支剑；有打 WE 编辑部无敌手的 WP 君；还有游戏中毒症的代表、对机战系列了如指掌的黄金莱因。下面由无类翻开他们的机密档案为大家介绍一下：

风林



姓名：风林
身高：约三百张光碟高（其实自己也不知道）
年龄：是编辑部中最年轻的
最爱主机：N64（因为自己喜欢主机的外观）
嗜好：喃喃自语、吃肉串、收集主机及游戏（据他自己说已积攒了八百余片 PS 碟）
擅长：游戏、奇思妙想、写歌（这个本领目前还没人知道），另外对于 UFO 很有研究……
难忘事件：99 年 7 月 24 日在洋桥见到飞碟，当时还有一男一女目击，但是除了风林自己外没人肯相信……另外，自己写的《DINO》评论在另一本杂志上被人抄袭，是他最气愤的一件事。
掌管栏目：GAME BAR、？？？、？？？（问号栏目是未解之迷），也会客串至其它栏目中……

七支剑



姓名：七支剑
身高：七支剑那么高（据他自己说：没有花香，没有树高……）
年龄：22 岁了（真人可不显喔！）
最爱主机：PS（因为是 FF 的铁杆。）
嗜好：往 PC 中装一些杂七杂八的东东、听音乐、看《蜡笔小新》的剧场版。
擅长：装听不见别人说话、计算机方面的技术活儿、还有就是打游戏（废话！）。
难忘事件：“射雕英雄传”到手后一口气打穿，用了 16 小时，打穿后直言极为失望……
掌管栏目：游戏研究所、每夜一游

WP



姓名：WP（编辑部内最神秘的名字……）
身高：比七支剑高半头（七支剑：半头即半剑也。而且也比我强壮！）
年龄：比风林大两个月（风林：他的请膳日比我早！哈哈！）
最爱主机：PS
嗜好：认彩火为大哥（并称其为帅哥）、打 WE 系列（号称天下无敌！无坚不摧！怕、怕……）
擅长：跟 PERFECT 讲一些风林听不懂的足球术语（风林：爆豆！莫要与我提 WE，有种对 VR！）
难忘事件：WE2000 中用中田英寿一场进了七个头球！
掌管栏目：秘技天地、攻略人行道

黄金莱因



姓名：黄金莱因（哪星球的？）
身高：不明（谜团……）
年龄：不明（大谜团……）
最爱主机：不明（巨大谜团……）
嗜好：虐×自己（天天晚上在夜深人静的时候，一个人苦苦地练着游戏中的级别。注：超级游戏中毒症患者）
擅长：玩机战系列、讲机战系列的故事给极不了解的人听……日文了得呢。
难忘事件：玩挣钱练级游戏很上瘾（风林：表情很痛苦的样子呢，每次聊起来都向大家诉苦说：挣钱难、难、难！）
掌管栏目：不明（超级巨大谜团……）

漫话地带

最近天气越来越冷了，只好躲在家中玩游戏。最让小莱高兴的、就是将机战 α 的图鉴 100% 完成！另外将天师于街霸 3 中……哼哼（风林：好可怕！）。近来 DC 的 GUN SPIKE 是个很不错的游戏，射击的感觉真是很爽，还可使用嘉米、洛克人……是近期值得一玩的好游戏！

——黄金莱因

由于种种原因，最近七支剑只能在周末才能看到自己心爱的 PS 及 DC，因此，在工作的时候只有七支剑的话是最少的。而一到周末与朋友切磋时，积压了一周的话便如滔滔江水，连绵不绝。结果弄得朋友也很少来了。尤其是那个会日文的。这样可害惨我了，《永恒传说》中的一个小森林就让我转了十几个小时，HELP ME！

——七支剑

最近工作奇忙，费心颇多，主要是因为调教新人太费劲：帮助连关电脑都紧张发抖磕牙的风林祛除“电脑恐惧综合症”；经常在小处折断那自命不凡七支剑；还有整天泡在 WP 甜腻反胃的“蜜语甜言”中……再这样下去，365 非跟游戏中毒症标本——黄金一样，整天开口必说：“升级后、转职前、素早、#￥%*……”

——365

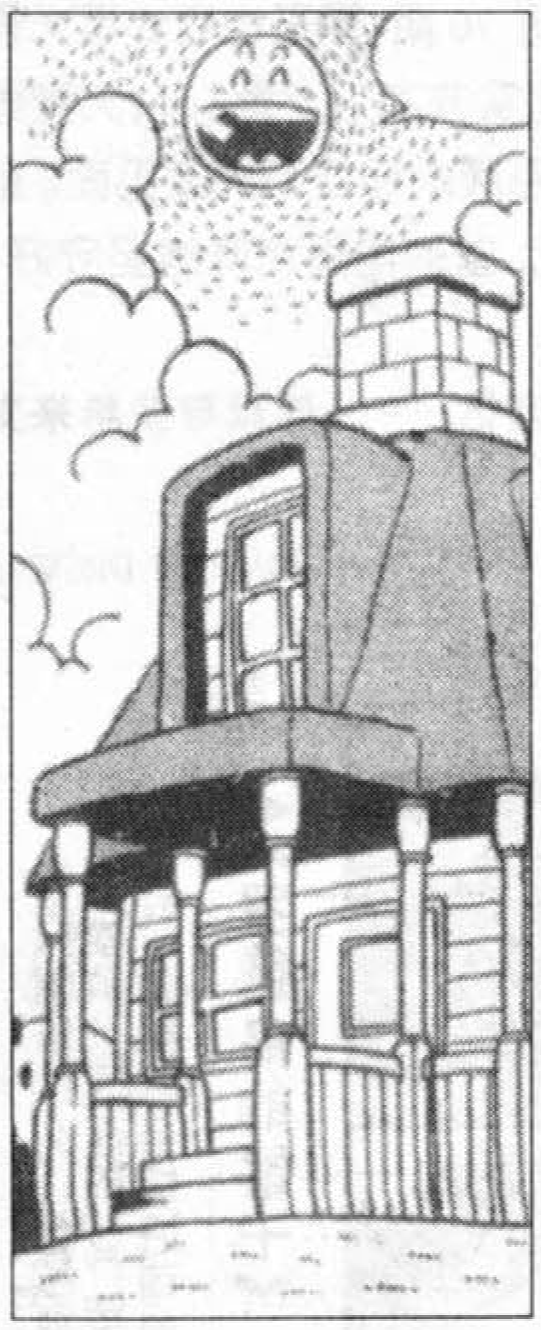
游戏快参



目前市面上已有 DC 的 GB 模拟器，两张一套。而且也有超任的模拟器出现。虽然多种模拟器的出现对于 DC 玩家是一件好事，不过从目前的效果看并非所有的 DC 玩家都买帐，有玩家直言对此毫不感兴趣。他们认为：买 DC 是为了玩 DC 的游戏，体验最刺激的效果，而 DC 玩 GB 则没有任何加强的地方。而且对于许多玩家而言，象 GB、超任这些主机的价格很低，家中拥有的不在少数，对于模拟器这种“吃力不讨好”的东东，根本不会去理会。说的很有道理。不过，风林认为对于 DC 玩家而言可以有更多的选择是一件好事。一机玩遍天下的梦想似乎就要实现了？如果 PS、SS、NGPC、NG、WS、MD、PC－E、甚至 N64 的模拟器都出现的话，DC 可就太超值了。不管怎么说，希望就在眼前了。

——风林

闯关族的家



电软是我家，
丰富内容靠大家！
闯关族的家，
乐趣无穷靠玩家！

小编快报

目前DC版的足球游戏《VR射手2K.1》所知的最高记录点数是536点！是由北京徐威创造的。不知是否还有高手有比这个记录高的呢？另外，CAPCOM即将在DC上移植《SSF Ⅱ X》，看来卡氏对DC仍是情有独钟，却不知有几人会对其感兴趣(当初的SS版完成度已是非常高了)。

《游戏一款款》

我要你陪着我，看着那DC中国游，
匆匆地跑进电玩店，数着游戏一款款，
你不要害怕，你不会寂寞
世嘉一直陪在你的左右，让你乐悠悠，
日子一天天过，世嘉会重新掘起，
不管你懂不懂世嘉在干什么，
我知道有一天，你一定会爱上它，
因为我觉得世嘉真的不错，
时光匆匆匆匆流走也也也不回头，
土星变成梦工场。
哎哟，这这这个时候我我我我也也，
变成世嘉老铁杆。
啦……我与DC手牵手。
啦……数着游戏一款款。

文/江苏 蔡岑

（DC迷，就是有创意！）

上帝的心声，读者的建议——明明白白你的心！

看了11期迟晓蕾朋友的文章我认为说的有对也有错，在这里本人想借“家”的一角谈谈自己的看法。杂志中之所以出现“亲索派”和“亲世派”，是由于玩家们的看法和喜好不同，喜爱2D游戏的玩友当然选择SS或DC了，而喜爱3D的玩友当然选择PS or PS2了。所以才产生了这两大派的争斗。XBOX明年将要发售了，会不会再来个什么X派？提到游戏与主机性能的关系，两者是密不可分的，只有有了强大的性能才能做出高画质的游戏。至于游戏性嘛，那就得看开发者的本事了。口袋妖怪之所以成功是任天堂抓住了一部分低龄玩家的特点，而PS2与DC则注重中、高龄玩家。口袋妖怪有FF8的华丽CG和感人的情节吗？没有吧！所以说，争论机能是必须的。 山东 栾森

（哈哈！这位玩友可以满足了。本期科普园地中天师特地准备了一篇文章，喜好争论机能的玩家可要看看了。其中的内容必定“发人深省”，可算是“终结版”。）

* * * * *

给我安慰的是《游戏批评》：说实话，我在没看到这本书介绍时对它不以为然，认为只是电软换个法子捞铁的方法罢了(别生气，听我往下说)。昨天晚上我照例到书店去的时候，发现了《游戏批评》第三辑，我随手拿了一本翻了翻，谁知拿起来就放不下了，这本书真是精彩。每篇文章都是那么的有份量。我毫不犹豫掏钱买下它。到家后，我一气把它看完，还意犹未尽，这是我看到的最好的关于游戏的书了，这本书就是我想要的。我承认以前对它有偏见是不对的，也只有电软才能编出这样的好书为中国的游戏业呐喊正名，为中国的玩家增长知识。说了半天的优点，说一点小小的缺点就是印刷质量还有待提高，书里有些图片有些模糊不清。此外，也可增加几张彩页，再介绍一些著名的游戏制作人的生平以及一些游戏制作过程等，把《批评》办成中国玩家自己的书。这点我相信能够实现。 湖北 尹林

（《批评》能受到广大玩家的喜爱令小编高兴得很，我们会在兴奋的同时保持冷静，编好今后每一期。希望玩家能多多出谋划策，使《批评》能真正成为玩家了解游戏文化的一扇窗口。）

* * * * *

我不知道那个有名的“王骏生”究竟是什么人，许多人都在说他写的文章不好，编辑们还要尽力袒护他，说什么：“对于撰稿人王骏生，各派玩家要永远尊重。”莫非有些人收了他的红包？亦或马骏生是主编的笔名，利用自己在编辑部的生杀大权……，官僚主义害死人的。 山西 刘佳宝

* * * * *

坚决反对分派，大家都是玩友，我不想看到大家为了所谓的门派骂得天翻地覆。只要是好的游戏，不要管它是SS、PS、N64，我们要在游戏中寻求的是快乐，不是吗？ 辽宁 读者

（关于派系问题，无类认为，分也好不分也罢，全看玩家自己。不过，坚守自己派系的玩家不正是对游戏的一种投入与热情吗？无论是哪部主机、游戏，对于玩家来说没有分别，只是各取所好罢了。）

* * * * *

现在《电软》的攻略越来越少了，不过你们要办《攻略月报》，那不等于自己抢自己的生意吗？攻略质量，不敢恭维，有的地方太模糊，有的甚至是错的，有的没有写清楚条件：如《女神传说》那一份攻略适合于normal，而对hard则不适用，也不写清楚。小说型攻略，好啊！对于大多数日文盲来说，不懂剧情哪来的乐趣呢？但是，拜托，一篇攻略一期出完好不好？玩一半看不懂剧情了，玩完了再看，有人喜欢这么干？ 北京 庄孝德

（有了《菜鸟通》一切问题OK！以后“电软”不会发生“分期付款”事件！读者放心。）

编者按：闯关族的家一直是联系读者与读者交流的栏目。下期将是特稿《可怕的菜因》及新栏目“最强流道场”、《解开彩火VR网球不败之谜》两篇文章(大有看头！)。另外，闯关族的家下期将扩充版面，新栏目期待读者的热情参与。游戏合议庭下期将有大量读者的精言妙语，请期待！

大墙画廊

翻开去年最后一期杂志，上面豁然“醒目”着ꞩ·ꝑ君对上世纪恍惚的怀念，但造物弄人，命运总令我们突然和感叹。现在，老廊主ꞩ·ꝑ忽然要和各位朋友们告别，可能让大家意外，也使接手的阴·彩火感到突兀。不过ꞩ·ꝑ并没有离去，彩版仍旧是他的天下，所以小弟总在担心，黑白版的人气会不会每况愈下呢……

——阴·彩火

主持黑白廊近70期，算来也有6年光景了。与黑白廊告别实非本人之意。哎，天意弄人啊……不过在彩版中还可与大家见面。重担交在彩火手中，望他能将此阵地坚守好，进而日臻完美。

此情只待成追忆……（谨献与多年来支持本廊的朋友）

——SHADOW PHOENIX



◀《饿狼 RB 之舞 VS MARY》 福州 魔瞳

◀阴：我支持玛丽，因为西方美女的形象，尤其是身……

SP：老十平卫好像龟仙人，告诉各位阴好象有18号情结！

（『L·P』：★★★☆）



◀《罗德岛的饼干》 浙江 陈冠枫

◀阴：画得好亲切好可爱呀，看见他们，都让我忘却了罗德岛上的战争。现在玩DC罗德岛正上瘾耶！

SP：瞎乐什么？分明是看上了他们手上的糖果……

（『L·P』：★★☆）



◀《小桔子打工记》 湖北 狂志

◀阴：桔右京永远是酷毙与悲惨的合体，连打工挣饭钱都被隆戏弄！

SP：SNK的格斗算是完了，不但经典人物要街头卖艺，而且受到CAPCOM的奚落。哎只能说岁月不饶人呀！

（『L·P』：★★★☆）

（不知是否是已经迟到的问候）狂志声明：此篇赠与十堰东汽六中97级王巍同学

大墙画廊·第69期

▶《五月十四日的剑心》 上海 风御



▶阴：今儿是又撮完饭来照特写了呢，还是准备在后面开庆功宴呢？

SP：怎么就知道吃呢？其实他们是看望我，然后请客……

（『L·P』：★★★）

▶《罗德岛的迪度》 上海 孙敏



SP：她伸出双手是向新廊主表示欢迎，向我告别吗？

▶阴：SORRY，题目是我加的，而且我也喜欢这个白精灵。

（『L·P』：★★★）

▶《春丽》（大头版） 山西 ROCKY MENG



SP：那是因为你玩街霸总被春丽KO的结果……

▶阴：她是个我本应喜欢但实际感觉一般的角色。

（『L·P』：★★★）

▶《樱木·庵》 南宁市 谭金冲



SP：你英文很好吗？英语刚过4级？写得对吗？

▶阴：挺久以前的作品了，不知你现在的英文学得如何了？特意将你的两句话改成了英文。

（『L·P』：★★☆）

▼阴：这家伙怎么把我在刀魂中最喜欢的忍者画得像个男人呀！
SP：可怜这位熊熊大叔被人砍成这样，尽管晚饭解决了……
（『L·P』：★★★☆）

▼《魂之利刃～TAKI打猎篇》 上海 何巍



从来就没有什么救世主

●索尼集团于10月26日在北美发售最新型游戏机PS2,不但没有达到50万台的预计出荷量,记忆卡却也出现供货紧张的情况。说出来可能没有人"愿意"相信,只有10万块卡在美国上市,商店里还放主机空盒子。2000财年第2季SCE亏损28亿日元。RAMBUS●高达90%的废品率。PS2采用这种内存。SCE本年度赤字预定,因为主机各方面的成本增加(如日美运输)。

龙哥热线

勇7肆百万正式达到,全国玩家请勿再批判。

●听闻龙哥神通广大,无所不能!今小弟有几事不明,特来求救!①我家彩电(三星名品)背后的AV3输入有点怪,是一双排21针的插座,说明书上写的它是SCART输入,它是RGB吗?可以直接用RGB线连PS吗?②PS的RGB线哪有卖,大概多少铁?③能否在"科普园地"中详细讲一下RGB的原理,分类,接口标准?④DC上的BLEEMCAST效果如何?真的有那么好吗?(它在PS上的表现令人痛苦)。它支持PS的D碟吗?⑤另外,"电软"第8期的《记忆卡使用窍门二则》真的有效吗?为什么我试了后根本没有反应,还损坏了一块记忆卡?下面谈谈我的看法:

PS记忆卡内的电路分为两部分:控制部分与存储部分。厂家为了保密,控制部分都做成一块没有封装的集成电路(俗称焊疤,就是一块黑色的突起);而存储部分有两种,一种是电池+芯片(靠电池供电维持芯片内的数据,说白了就是电池卡),另一种则是单一芯片,这种芯片实质上是一块Flash Rom——加电可擦写存储器,存储在它里面的数据不用电池供电来维持,就像是刻上去的一样。当要改写数据时必须外加一个电压才行。这种芯片有两大系列:28系列(+12V写/5V读),29系列(+5V写/读)。文书卡内的存储芯片都是29系列的,编号通常为(××29××0?0)。29代表它属29系列22,"?"有1、2、8,代表1M、2M、8M。金手指能否管理记忆卡,关键在于记忆卡内电源电压问题,PS记忆卡针脚定义如图。如果是用+3V作电源,则可直接用金手指管理(或者要用《记忆卡使用窍门二则》中的方法初期化一下)。如果是+7V作电源,我我劝你最好不要用金手指管理,否则,不但金手指不认这张卡,连PS本体的记忆卡管理程序都不认了。

我改造过记忆卡,把+7V断开,连上+3V,金手指马上认出这张卡里的内容,但只能读不能写,改造失败。去年某期《电脑商情报——游戏世界》曾讲过改造方案,内容是如何把PS记忆卡改接到PC上,如果哪位玩友知道,望一定告之,谢过!

当然,中国之大,记忆卡、金手指种类之多,不一定个个适用,以上仅是我的一点看法,但绝对是建立在实践的基础上,如有错误之处,还望谅解!(云南区靖军分区干休所一号院 李殿清,E-mail:hardexpert@163.met)

①名品有一部分是纯欧版,在中国销售本身就是一个错误。SCART就是RGB,可以直接用RGB连PS。②PS的RGB线哪儿都有卖的,九成九都不能用,属于废品,必须得改一下。如果改一下,合理价是成本价20元+15元改造费+15元利润=50元一条能使用的线。原装的就得100元以上了。③能啊!本刊随时可以刊登,从电视原理讲起。包括各种端子分类和接口标准。④比PS2的向下兼容可强得太多了,像素数完全是两个概念(4倍)。应该能够支持D碟。不过倒霉的是BLEEMCAST又延期了。⑤不一定完全有效,你讲得也很好嘛!本刊鼓励读者人人参与,错了可以改嘛!

●本人97年接触电软,都可算是老读者了。现有问题想请教龙哥您老。第一,11月上旬去深圳东门玩,发现那里的DC机标价1100元(HKT-5010型),PS机标价488元(7501型),您老看法怎样?DC机盒左上角贴有香港代理标志。(广东南海市里水镇志高空调有限公司 苏文龙)

DC应是新机,里面应是3010,不能上网的那种3010,也就是亚版吧?488元的PS是白给也不能要(日本老式大PS的店头实际售价是8000日元),120%是二手烂机兼拆光头机。

●①D业集团能否盗出GBA的卡带?②政府整顿街机市场,会不会波及到家用机?③中迅的地址和网址。④NINTENDO一向夸大自己的机能,如GBC说是能用二节AA五号电池维持20小时,可是像金霸王、劲量一类的BOSS级电池最多用12小时44分,GBA说是能维持15小时,会不会也像GBC一样……⑤TFT液晶阳光反射板与FSTN反射板有何区别?⑥难道SQUARE要扶持WSC同GBA顽抗到底?史氏为何不加盟GBA?最后我祝众小编GAME征程一路顺风。还有,本人平生最恨微软,望世嘉任天堂能联手将X盒子坐掉!(锦州一中 宋云谦)

①——。②会吗?③不太清楚,有知道的朋友请来信指教。④所以呀!一切要看实际性能,说归说。不过,GBA是有日本任天堂原装专用充电电池的(而各种GB就没有,有的只是各种国产烧机大电源),虽然使用时间比碱性电池要少,但钱却省下来了啊?我想这也是任天堂的一个补救措失吧!所以想到WSC的设计思路包含有了横井军平氏的"省电理念",我还是觉得WS更人性化一些。话说回来,也许GBA太过高级,没法子将省电、便携二大条件同时满足吧?⑤不太清楚,有知道的朋友请来信指教。⑥史克威尔在WSC上推出FF等,是完全无法动摇GBA雄厚的根基的(虽然WSC首发获得巨大成功),任天堂也根本不需要什么第三方软件商,更没必要看史氏的脸色做事。由于任、史现在是"道不同",所以不足以谋。WSC对应PS2,你说史氏加入哪个掌机?

●龙哥,我们这儿贵刊来得较迟,都11月30日才有11月的看,因为这样我手头有几期过期的选票,如2000年3、4、5、6、7、9各一张,不知能不能现在投来?(绝非故意)另外,我们这儿游戏业发展得还算比较红火,只是不大规范,街机近来比较冷清,网上聊天倒成了新宠,为何?我估计到这学期末能到手一笔钱,加上以前的"积累",共计5000元左右,应买PS2好还是电脑好?(我对于电脑可说是一无所知,也比较想学会操作)。还有,我想问高达中的夏亚是何许人也?好像驾驶扎古的吧?请介绍一下。我始终不能把夏亚同哪一张脸联系起来。最后,东方不败的徒弟驾驶的高达叫什么?(四川宜宾兴文二中高2002级 祝鹏举)

选票只允许寄当期和上一期的,上上期及再以前的就不要了(自己收藏?!)。网上聊天偶尔为之尚可,长了非烦不可。你这种情况千万别买PS2,我郑重劝你买一台电脑。夏亚20到30岁换了N种机体,如沙扎比。闪光高达→神高达。

"大师名气最大"又一例证:400以上玩家杀到,300以上记者架炮

HAZUKI和莎花甚至上了美国一家著名的电视报封面。游戏11月7日发售,翌日新闻过热,电影加映广告。SUZUKI-SENSEI的签名过程长达两小时以上,400以上玩家一个不落。够朋友。



↑SOFTWARE ETC店的热烈场面

环球同此凉热●美国人真的是天生开朗幽默且性格豪爽直接。游戏网站上尽是一些令人"棒腹"的letters。"居然"很有点像龙哥热线?但是龙哥从未见过这么纯真的语言,这么幽默的语气。龙哥那点儿"哑巴英语"简直就派不上用场,但却能察觉到各国世嘉迷在思想上是"超空前统一"的……

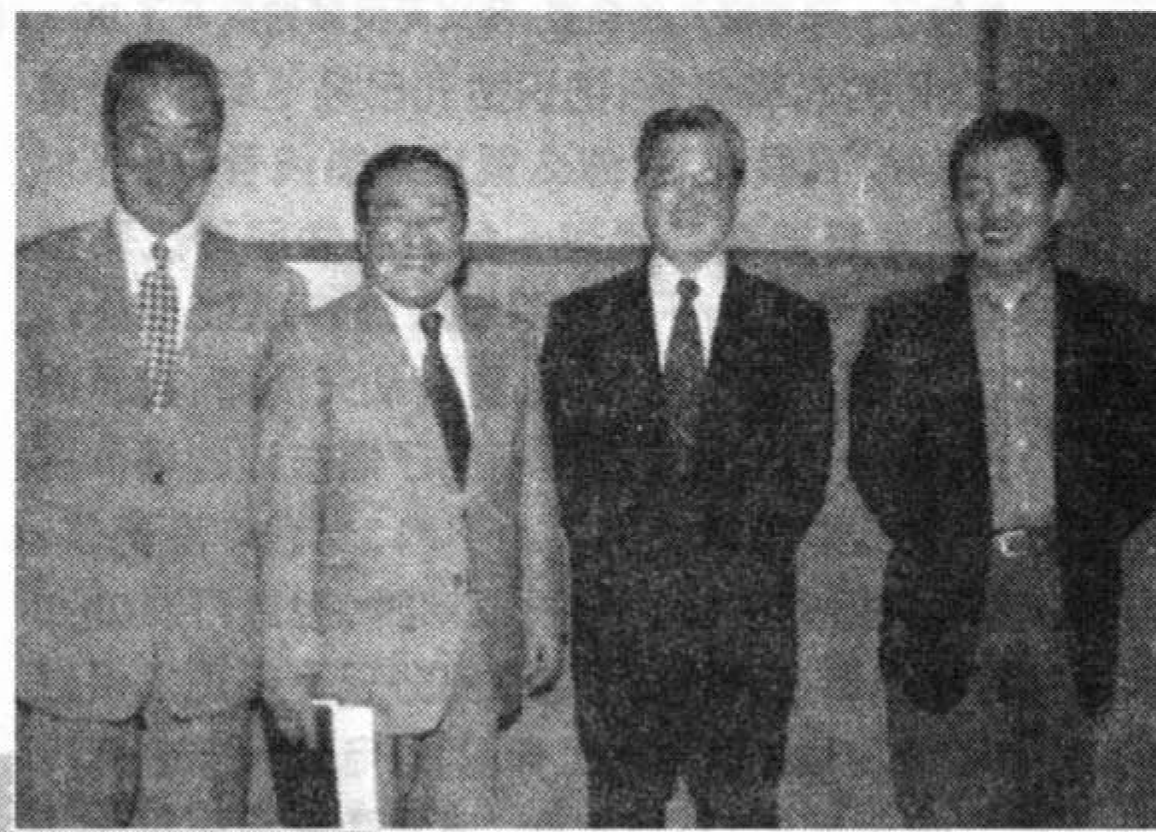
●龙哥，世嘉改名之后，请你测其运气如何？（各派玩家）

大川功是日本 IT/ GAME 业界的重要人物，其身体健康关系到 CSK · SEGA 集团的前途命运，故倍受各界关注。2000 年夏天，大川被诊断出患有食道癌，74 岁的他历经手术、放化疗以及提高自身免疫系统功能等一系列治疗方案已经成为公开的事实并引起震动。可是到了 9 月份的体检时，奇迹发生在大川身上——癌细胞消失！11 月 24 日的日刊 DC 杂志大声疾呼：“人健在！请不要裹乱。”由于株式会社 世嘉（SEGA CORPOORATION）的经营体制正在发生重大变革，其街机地位仍然没有对手可以匹敌（NAMCO、CAPCOM 等公司至今仍乐于使用 NAOMI 系列基板来开发游戏并“已经正在”淡出街机业界（重心倾向家用机），SEGA 的 AM 事业已成为事实上的“寡占”状态），世嘉家用机事业核心已转变为①以 DC 硬件为架构的高集成度芯片将被特许给其他厂商，如 DC 的 PCI 卡样品已经问世。②积极推进家用机软件跨平台移植，力求从目前全球 4.2% 的软件份额提升至 25%。③2001 年里，30 个强力网络游戏将在 DC 上出现，力争在 DC 普及到 1000 万台时，全球 300 万人上网（现 160 万人），同时进军 PC 和移动网络。为此，

世嘉于 10 月 27 日召开了临时董事会，正式宣布从 11 月 1 日开始，原专务董事佐藤秀树升任公司副社长兼“最高战略执行责任者（COO）”，“最高战略决定责任者（CEO）”大川功继续担任世嘉董事长兼总经理，而被世嘉 FAN 称为“入桑”的入交昭一郎先生则成为“董事会顾问”）。同时，集团旗下株式会社 ISAO 社长大山俊道（53 岁，1971 进入日本 IBM 公司，后跳槽）将统括网络服务部门，而公司的软件部门则由香山哲（40 岁，世嘉特别顾问）来统括。

11 月 1 日，世嘉在东京召开了新经营方针说明会，人们久违了的大川 CSK 名誉会长出席并进行一小时冲击发言——“长远看来，我们不吃亏”——具备如此魄力的领导人，非大川功莫属，其生命力、精神力之顽强，以及作为经营者“目的”信念之坚定，远非常人可以比肩。预计 2001 年 3 月期世嘉赤字 221 日元（日本排名第一，与年商千亿美元的三菱集团亏损同级）。而 2002 年 3 月，集团连结和益预测约 200 亿黑字。实际上之所以将出现 221 亿日元的赤字，其中 185 亿都是因为美版 DC 降价 50 美元造成的，名曰“先行投资”。由于对手索尼集团的股价受挫，世嘉已背水一战欲血洒美国的同时，务求乘势攻打索尼。还要解释一下，①以 DC 为架构的多媒体芯片发展计划牵扯到各家电商（索尼除外），但不一定会在美国展开。②给其他厂商开发游戏，主要是指 SEGA 对旧有软件资产的盘活（移植）。新游戏将只给 DC 制作。

世嘉新经营方针说明会上的合影



←从左至右：永井明，佐藤秀树、大山俊道、香山哲（此人与任天堂关系非同一般）。

↑世嘉正在向网络公司（世界 NO.1 的）发展

说到多媒体家电，PS2 已然是了，对此索尼集团的森本昌义董事强调，一定要将“采用小型机技术”的 PS2 后继机（PS3！？）做成所有数字家电的核心——而 SCE 眼下已在日本为 PS2 进行通过“有线电视”联结互联网的可行性论证了！但国外（其实就是日本）舆论当即预见到，PS3 计划实施后，比索尼规模完全还要大的国际电器两巨人：株式会社**日立制作所**和**松下电器产业**株式会社乃至专业化的**英特尔**公司一定不会让其轻易得逞，必然会采取相应的动作——大家都是数字家电企业，如果有人想搞垄断的话……

外电并指出，在微软加入分割游戏业大肥肉的行列后，已经有不少软件商脱离了索尼，PS2 的动向还是有些“不透明感”的。（对于一些极度过热的吹捧，我们最好加以冷静思考）

这样看来，世嘉将摆脱孤军作战的尴尬。扰乱索尼的计划，市场即分摊。果真能为其他平台提供游戏，则更可有效降低风险。

截稿前的消息，世嘉已经和南梦宫联手，而 TAITO 也加入其中，三家将形成比较有力的互动，欲推动街机事业再向前进。这不正说明对手也能变朋友吗？而世嘉若被微软收购岂不更妙？



名越 & 三船的代表作品

G – LOC
VR 赛车
梦游美国
浮云赛车
梦游美国 2
SPIKE OUT
VR 篮球
SLASH OUT
VR 射手 3

世嘉集团的上市子公司（三）

这回介绍 AmusementVision 公司。前身 AM11 研（后来的 SOFT4 研）。董事长名越稔洋，董事会有三船敬、铃木久司等人。

该公司属于实力派集团，专业开发街机和家用机的程序，并接受其他公司的软件制作委托，同时还为新制品提供设计企划并进行市场调查，以及新技术、应用技术的开发工作。资本金 6000 万日元，从业员数 45。

图片中立者为名越部长（左为三船），生于 1965 年，89 年进入世嘉，并在铃木裕领导的 8 研（2 研前身）效力（舞拉拉水口哲也亦是那时进入世嘉）。后来因 DAYTONA 大 BEAT，名越成为 2 研副部长，后更帅部成立 11 研。颇有铃木裕的风采。

名越当年一度认为 DAYTONA 不可能超过“山脊”的魅力，后者的发色、贴图、基板价格无不超过 MODEL2。但后来 DAYTONA 却以 70% 的比例出口，以全世界大 BEAT 报收。

AV 旗下还有个三船敬，也是街机方面的里手。

赤字报告●著名 RPG 大作厂商史克威尔，2000 年第二期/NAMCO 公司，2000 年第二期。 ●沥木：PS 迷永远也不可能理解的梦。请公开姜惊雷等人的地址或 E – MAIL，OICQ 也行。（山东临沂市兰山区 王慧林）/龙哥：你的文章下期特别版见。注：又是一个诉苦把冤申的受苦受难者，世嘉派不容易啊！

●维罗尼卡——不一样，就是不一样，地球人都知道哇！（辽宁本溪 邹亮）/龙哥（本山挥手状）：怕鬼就找卡普空——！

●本人有一台 FC（任氏），一台 MD（SEGA），一台索尼，一台 PC（微软），所以自封为不伦不类派。（无锡 陈韧）/龙哥：你好。

●为了一睹克蕾儿的身姿，我义无反顾地买下了 DC。（山西运城 王理）/龙：PS2 版 BHCV“完整版”，显存问题的尴尬竟被绘成漫画。

●龙哥你好。我是贵刊的忠实读者，结识贵刊已经 5 年了，对贵刊很有好感。“龙哥热线”我很喜欢，怎么就没有热线号码呢？！本人现有一问题想请龙哥指教。我有一台二手索尼玲珑彩监（龙哥大叫一声当即背过气去）……（龙哥悠悠醒转）带 2 个 AV、2S、2RGB 还带喇叭。玩游戏时不知怎的，噩运从天而降，显示屏出现一道光栅，无法游戏了。我用手轻轻摇了摇左边的调节主板，（是图像纠正）一会儿能正常使用了。不料，光栅也没有了，声音、图像全没有了，只好拿去修。一般正常时，电源灯及 RGB LINE 灯指示灯亮着。而现在有接通，电源部分只有电源指示灯亮着，其他不亮。听朋友说（电视台工作），是电源块部分有问题。由于变压器多又没有图纸，不敢乱动。请龙哥告我哪里出了问题？本人很躁急，用 720 元人民币买了个烂货。没用多久就扔掉了，心里滋味真难受。（广西来宾县八一铁合金总厂 蒙小刚）

想不到本刊炒作的彩监事宜竟然得到了全国范围玩友的广泛关注，龙哥可没想到会有那么多朋友喜欢上这种东东。遗憾的是当前形势下彩监在众多资深发烧玩家看来已经属于那种“流行过了”的东西了。当然，无论如何，彩监比电视要强得多，但彩监这种笨重的玩意根本就不符合广大玩友的实际需要嘛！现在讲求私密性，一个人的游戏空间究竟能有多大呢？在我国？而你却弄一个几百斤的“大黑电视”，不但影响自己，还要影响他人休息。除非你有独立的游戏专用房间，否则，花 900 多元弄一台国内各种品牌的 14 寸彩装小彩电既玩游戏又看电视何乐而不为？！！！经济条件可以的，买一台 21 寸的松下小锐屏（分量）或东芝小飞视（分量），连喇叭都不用接！！！据本刊较为发烧的天师警告，他现在已经将 107G 飞利浦低档彩显放到那个烂货 21 寸坏彩监的上面了，常看看彩监背面的什么“SONY”浮雕大字就气不打一处来，以此来明志！在此，龙哥奉劝各位视频发烧友，买纯监，一定要买成色高的，一千元以下的超级烂货见必速走！另外根据来信显示，不少玩友搞不清彩监的解像度，这里提示大家，彩监可以上到水平 600 线，其色彩纯正性和画面通透性都比普通电视甚至什么“精密贵翔”级彩电要高出太多太多，但同彩显相比还很难说。有关 21 针效果超过 15 针的说法，都不够严谨。那些二手泊来品，是绝对不能与中央台使用的正宗 N 万元一台的 SONY 货相提并论的。如果你确有兴趣，龙哥只能提示各位去索尼（中国）公司的网站去看看，可能的话，直接向他们发邮件说明你欲购买加税后极昂贵的彩监的情况，说不定会有回复提示你哪里有卖新品且如何购买的。

为了保持发烧，今后可能将日刊 FAMITSU 广告中的什么胜利公司、日立制作所、松下电产、三菱电机的数字彩电、电浆平板、数字背投等设备介绍一下，NGC 就对应这些电视的最低级输入法。

●龙哥，本人在今年 10 月份买了一台 7501，买回真是爱不释手，读盘也很快。但听好友说：“7501 型主机早就不生产了，你那台八成是假的。”听过他的一翻（番）话后，我再一次玩我的爱机时，感觉读盘好像比以前慢了很多。我那台 PS 机是在沈阳花 1150 铁买的（主机 + 双柄 + 电源 + AV 线）。朋友说买原装机最次也要 1200 以上。我真的不知该相信谁的是好（朋友 OR 广告）。望龙哥给小弟指点迷津。对了，有的 7501 才 1050 元（带卡送碟），不知是否原装？望龙哥帮小弟参考一下，年底我老弟也要买一台，仍然想采用邮购的方式。（吉林辽源市仙城街十二委八组神童幼儿园 付云龙）

事实是，许多商家不会误导买主，他们会说，1200 多元的送原振手柄的 PsOne，100% 好用。多少钱多少钱的各型号 PS，多数是旧的——老板直接会告诉你呀？邮购之前可以打电话询问清楚。当然也不是说便宜的主机就都不能用，就看你怎么想了。100% 全新的光头组件不也在那放着吗？而 7501 型主机一定是旧的，怎么可能在今天买到新的 7 字头主机。所以，朋友说得很对，你再也不要迷茫了，光头 KO 再花 400 余元换一个不就得了嘛！这样，你的 7501 就比那些“新机”好用多了。如果你不能明白其中的到理，等你弟弟买过之后就明白了。目前日本和美国只销售新款迷你 PSONE 主机。



←有读者来信问游戏批评里的插图是谁？

大杂烩——骏生版

1、街霸 3RD 的老怪 GILL：光标套住 SEAN，↑↑。调整屏幕：CAPCOM 的 LOGO 时按住 L/R + START。

2、公元 2000 年 12 月之前，我还停留在 FC、MD 的原始时代，但我不堪忍受压迫，终于革命成功，一举跨过了 PS、SS 的资本主义时代，直接进入了 DC 的共产主义阶段。（郑州人民警察学校 关立新）

3、世嘉之惨，吾心不忍；王君骏生，笔下留情！（成都纯正 PS 铁杆 张乃文）

4、①看了骏生同志的文章，想对他说：如果你有 SEGA 的机子（SS、DC……），就送我吧！嘿嘿……助人为乐……②骏生可作为《SEGA 危机 2》中的 BOSS，保证此软件销量在国内——不会低！（江苏常熟 张志成）

5、游戏生涯感想（一句话）：巧妇难为无“铁”之炊！（天津东丽区 李轩）

6、SEGA，你并不孤独！（上海杨浦区 SEGA0020）

7、为世嘉孤军奋斗，早就吃够了世嘉的苦。在 SS 中失落的人到处都有，我不过是其中一个。爱要越挫越勇，爱要肯定执着，每一个世嘉铁杆看得透。想爱，就别怕伤痛。（保定河北大学 张欣佑）

8、想中电软“美年达”的奖，比中彩票还难！（湖北黄石 王鲲鹏）

9、再见了亲爱的 SS，我已拥有 DC！（世嘉永远的支持者 秦皇岛常键）

10、世嘉的苦难不就是我的苦难么？它四年亏损了几十亿美元，我四年也“亏损”了几十百人民币。（湖北十堰市郧阳一中 王鑫）

11、龙哥，难道你认为那段“相声”是在夸 PS2 吗？不懂上海话真幸福呀！至少不会听到自己刚买的主机被贬……（文曲星 CC－800 版（已升级）俄罗斯方块达人兼万智牌达人 上海斜土路 周黎华）/龙哥：啥，敢笑 PS2？扁他！

12、打死我也要支持世嘉。（广西来宾 DC 机主 曹安）/龙哥：买正版！

13、因为连我都有 DC 了，可见 DC 已不是什么先进的高档货了。（山东胶州 刘晓冬）/龙哥：主机越高档，离我们就越远。必须要树立起正版意识。



↑全体世嘉人注意，HITMAKER 公司制作的 SEGAGAGA 乃一终极“经营模拟”且含 RPG 要素的游戏。你经营的公司将是——世嘉（始创于 1951 年）。游戏的主角为濑贺太郎（セガ・タロウ，其意自现）&羽田弥生（此女名字融入“东京都大田区羽田”总部之意）。主角濑贺全权接手世嘉业务，而羽田为电脑选出的美少女。有关该游戏事宜请跟踪本刊及本刊相关志的报道。据日刊 No.1 专门志“DC 杂志”报道，这款游戏对于那些以 SEGA 为信仰的玩家即“世嘉人”而言，不啻为一部福音书，亦是一部“信仰”试练书。世嘉的“光明与黑暗”——蜜之甘甜，而陷入泥沼之苦涩，可知晓矣。从游戏中感受 SEGA 真实一面，为“世嘉人”之最大心愿。（关键词：信仰、DOGMA 公司）

←世嘉起死回生之热血 PROJECT——セガガガ。

●看了龙热特别版赵靖的信，同样身为铁杆世嘉迷的我感动得想哭，这才是真正世嘉迷的心声，这才是真正的游戏家的心声。一直以来的孤独感顿时烟消云散。想到世嘉时，是发自心底的自豪、骄傲与崇敬。（广西南宁新竹路 丘雯薇）/龙哥：女玩家？下期还要登世嘉迷的惨痛教训和四川乐山索尼迷林敏的呼声。

游戲點評

Speak out, don't be afraid!

射雕英雄传

机种 PS 厂商 SCEI 类型 RPG 媒体 CD－ROM



相信各位玩友都已玩过该游戏了吧。因为其中的剧情大部份还是照书原搬，只要看过书或是电视剧的是根本不用什么攻略的．那玩过之后，大家都有什么想法呢？

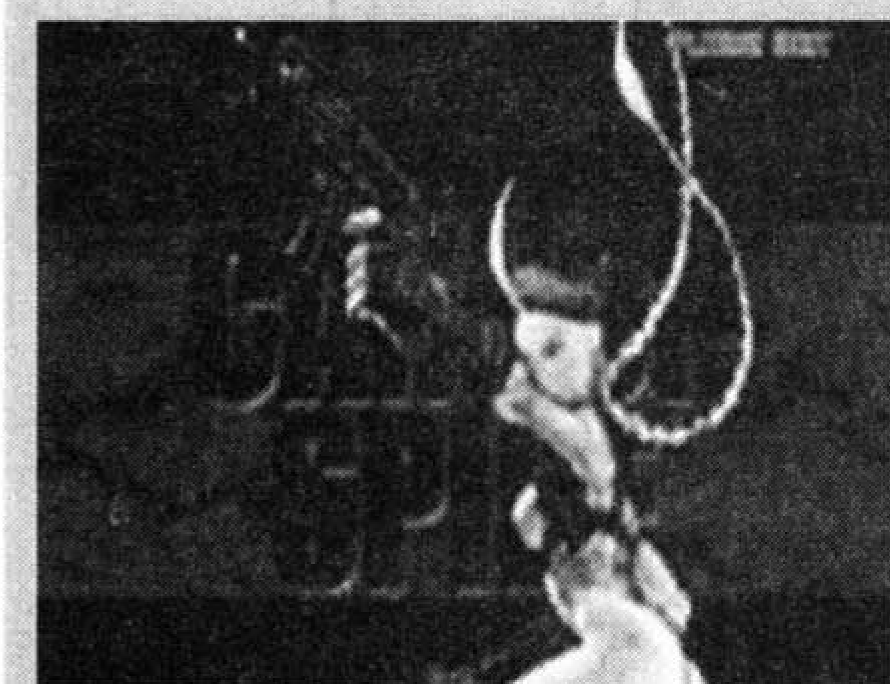
我的评价是，这个游戏如果在欧美发售的话，下场肯定很惨。除了剧情，似乎没有什么值得去玩的地方，虽然其中有一些小游戏，但毫无创新，都是其余游戏类型的改版。这种游戏只能卖给那些即是金庸迷又是游戏迷的人，只有这样的人才会支持这种游戏。片头 CG 制作得太一般，音乐太古板，一成不变的冒险模式，从头到尾只是不断的练级，而且，如果不刻意练级的话，就算打到通关也不会把癖好练成。我用了大约十六个小时穿版，但癖好的最高等级才 6 级。而该游戏唯一有趣的地方就是癖好这一点，所以如果不练级那就没什么乐趣可享受了。从头打到尾，相当于温习了一遍《射雕》而已。但象我这种不喜欢武侠小说的人，打穿这个游戏完全是看在中文游戏的面子上，但实在太令我失望了。而且网上说此游戏根本没什么销售量，看来这款游戏制作水平与国际水平还是有很大差距的。充其量《射雕》只能算是半成品，根本不应该拿出来卖．也许我说得过火了点，怎么也该支持一下中文游戏呀。但是别忘了，土星上开始制作中文游戏后不久就灭亡了，看来 PS 离被淘汰也不会太远了。其实我也是一个 PS 的支持者，只是事实摆在眼前，不接受不行呀。现阶段，玩玩 DC 还挺合适的。如果想再温习一遍《射雕》的话，那就再玩玩这游戏吧，反正也不需要多长时间，不过一遍之后就没有任何价值了，订了原版，现在真有点后悔了，唉……

角　色：7	操作性：7
画　面：5	创　意：7
音　乐：5	移植度：——
情　节：8.5	总评价：6.7
玩此游戏时间:2 小时以上	

——紫炎晶

武装任务(GUN SPIKE)

机种 DC 厂商 SEGA 类型 ACT＋STG 媒体 GD－ROM



用万众瞩目来形容本作绝不为过。射击代言人彩京加动作大家 CAPCOM 联合制作的游戏，对于业界或玩家来说其震撼力绝不亚于后者与 SNK 合作的格斗。毕竟对于当今射击类型游戏奇缺的市场而言，本作的出现仅用“强心针”来形容确实有些贬低它了。尤其对于 DC，更应视为难得之作。

玩后最大的感觉就是“没有感觉”。说它难吧，的确不简单，不信你就调最高级来试试能不能用三条命翻版（应有高手可为，但那也应是“练兵千日”后的成果）；说它简单吧，的确不是特变态，打 BOSS 时几拳加重击再加个必杀基本就可以爆掉一个，尤其是中级以下难度，不废命翻版可谓易如反掌。总之呢，本作在难度方面设计得还算体贴，颇适合各层玩家。

另外，个人玩后感觉本作更靠近卡普空的风格，又有丧尸又有巨怪而且拳脚方面颇为突出。射击敌人减血量较低，而用拳脚硬拼则效果明显，当然近身后的代价就是大量损失体力，但是对于某些易找规律的 BOSS 则最好拳脚相加、速战速决，以免夜长梦多。

游戏每关版图很小，但换来的是极度精细的画质，相信有的玩友必会认同的。

最后，则是对于二代的期待，不要让小红帽与洛克人再来添乱了……

角　色：8	操作性：8
画　面：9	创　意：9
音　乐：8	移植度：10
情　节：7	总评价：8.4
玩此游戏时间:4 小时	

——骨头

THIS SITE IS gamebar

D之食卓2(Dの食卓2)

机种 DC 厂商 WARP 类型 AVG 媒体 GD-ROM×4



据说这次饭野贤治真的栽了。历时5年长时间制作的《D之食卓2》在日本的销量都不及十万份。但平心而论,《D之食卓2》还真的是一款优秀的AVG作品。

高质量的CG动画自然不在话下,但游戏的画面始终有些黑暗,或许是故意要突出那种恐怖的效果吧。这样做反而有种吃力不讨好的感觉。人物的动作质感很真实,必竟踩在雪地里和踩在地板上是不一样的。背景处理也很完美,看着雪一片片地飘下来,心里却涌动着一股说不上来的凉爽。

怪物的设计有些千篇一律,玩过《生化危机》的人对那些林林总总的变体已经是麻木得见怪不怪了。但射击的部分是我不能苟同的。先瞄准,再射击,实在找不出什么好玩的地方。更不可理解的是怪物被打死后飞溅的那些液体处理得真是马虎,随便抓一个PS的游戏来也比它要好。而雪地里驾驶雪车疾速奔驰的时候真是爽快。起伏不平的雪地,加上后面不断溅起的碎雪,这一段即使单独制成RAC的游戏也绝对令人叫好。由此可见WARP的功力。

或许因为《D之食卓2》的失败,WARP会从此退出游戏界吧;也或许WARP继承了SEGA永不言败的精神,会继续推出《D之食卓3》吧。不管怎么样,我都期待着新的作品。

——海南海口 刘赢征

角　色：8.5	操作性：8
画　面：8.5	创　意：8
音　乐：8.5	移植度：——
情　节：9	总评价：8.4
玩此游戏时间:3.5小时	

疯狂计程车(CRAZY TAXI)

机种 DC 厂商 SEGA 类型 RAC 媒体 GD-ROM



PERFECT!这款游戏的感觉简直就是完美。很早以前我就希望能有一款RAC游戏是可以尽兴地在街道上狂飙的。要知道,把车开在街上,公路可是被分成两边的,而且面对城市里的多路线,爱怎么走就怎么走,想上哪就上哪,这可比普通赛车游戏爽多了呢!

SEGA果然能很巧妙地把握DC的机能,游戏里的车子做得十分细致,连路人躲闪计程车的跑与走,举手投足都表现得十分流畅。

很明显,这款游戏的美式风味很浓,即满足了人的破坏欲,又提供给人了一个发泄的场所,连音乐都听得让人有种被催着要快点的感觉。而且游戏的模式很多,真让人有种百玩不厌的样子。唯一不足的就是游戏的背景处理仍有些像32位机时代的感觉,远处的景物总是突然出现棱角再现出全貌,或许也同机能有些关联吧!但不管怎么说,DC机主一定要买这款游戏啊!!!

——海南海口 刘赢征

角　色：8.5	操作性：9.5
画　面：9	创　意：10
音　乐：8	移植度：8
情　节：——	总评价：8.8
玩此游戏时间:累计12小时	

心跳纪念品·旅立之诗(DRAMA SERIES VOL.3)

机种 PS 厂商 KONAMI 类型 SLG 媒体 CD-ROM×2



《旅立之诗》作为心跳纪念品的第三作,就在史克威尔、NAMCO、世嘉等大公司纷纷相互较劲的同时,仍然能占有一席之地,如果前作《虹色青春》能够体现出游戏是一门细腻的艺术的话,那么《旅立之诗》则要加上一个"更"字。

剧情从主角被推荐做一位编辑到最后强忍伤脚痛完成马拉松,中间既有平坦,又不乏曲折,完全体现出游戏制作的独具匠心,使游戏全程显得缠绵细腻,华美而悠扬。画面上与前作基本相同,采用了静态的背景再加上局部的动感,显得简洁干净,给人一种清新的感觉。至于音乐方面,虽然不象《月下夜想曲》那样能震撼人的心灵,却也自然流畅,让人的听觉神经得到充分的满足与享受。

最大的遗憾大家也早以有目共睹了——没有汉化,所以无法体验她的真正乐趣。但作为一个心跳迷,KONAMI的这份厚礼也是一定要纳入怀中的。如果想真正体会她其中的乐趣,大家恐怕又要培养自己的耐心了。

《旅立之诗》,一份真正的情感,一款经典的作品,一门细腻的艺术。

——北京 天火

角　色：8	操作性：8
画　面：8	创　意：7
音　乐：7.5	移植度：——
情　节：8.5	总评价：7.9
玩此游戏时间:不明	

荣誉的勋章 特别版

机种 PS 厂商 EA 类型 STG 媒体 CD-ROM

一直以来,DOOM类的游戏在家用机上是鲜有好评的。也许是硬件设备的限制缺乏表现力,也许是没有了那种与人对抗的刺激,这使得在家用机上除了移植那些PC上的大作之外就极少有出色的作品了。不过这款《荣誉的勋章》的出现却弥补了这个空白。

从内容上来看,本作其实是《荣誉的勋章》的女性版本,主角是一批在二战期间驰骋战场的女军官们——由她们的真实事迹改编而来,而监制赫然是大名鼎鼎的斯蒂芬·斯匹尔伯格,看来EA是动了真功夫,游戏任何一处都是尊重史实的,这点对于熟悉二战史的玩家应该体会得到。这种细致认真的制作令人投入感倍增,也令游戏在内涵上更增添了一份历史的沉重。

本作的游戏性同样不容忽视,3D画面流畅自然,手感相当不错,并且还加入一些解迷的成分。另外敌人的行动也是很有特色,会对玩家的行动作出不同的反应,各色武器也模仿得惟妙惟肖,将深入敌后进行潜伏袭击那种惊心动魄的场面体现得淋漓尽致,令玩家充份体会到游戏的乐趣。

但作为第一人称视点的游戏,本作没有设地图实在令人找不到方向,另外还犯了同样的错误,如在转身时就会令人头晕目眩。不过想必以现有的硬件水平恐怕还无法完美地表现主视点的游戏,什么时候突破了这个限制,也许才能成为主流游戏之一吧。

——鞍山 姚舜禹

角　色：7	操作性：8
画　面：7	创　意：7
音　乐：6	移植度：——
情　节：8	总评价：7.1
玩此游戏时间:不明	

本栏目所登文章仅代表作者的观点,并不表示本刊一定赞同。

《实况胜利十一人》

——精彩的真实足球赛



科乐美的实况足球一直以来受到了玩家的热烈支持，就连一向对足球漠不关心的风林都会踢上两脚，与 PERFECT 叫叫板，可见在中国玩家中的人气度之高（尽管风林另有想法……）！

文/末日

自从家用机发展到次世代后，游戏的类型也随之壮大起来。体育类游戏也变得更加多彩多姿，可以说现在世界上所有的体育运动几乎都被改编成了游戏，使我们在家也能感受到运动的乐趣。

对体育类游戏（SPG）来说，EA 和 KONAMI 各位都不会陌生，这两家游戏厂商几乎垄断了所有体育游戏的制作。而足球是世界上最有魅力的体育运动，所以 EA 和 KONAMI 都制作了风格完全不同的足球游戏。

EA 的《FIFA》应该说是 3D 足球游戏的鼻祖，在进入次世代后，玩家接触足球游戏都应该是从《FIFA》开始的，在当时来说，《FIFA》的确是一款上乘的足球游戏，不过与真实的足球比赛真的是相差很远。在《FIFA》中，我们只能享受到进球的乐趣，所以只有在玩的时候才会为之兴奋。直到 KONAMI 推出《实况胜利十一人 3》（《WE3》），我们才真正感受到了足球游戏的魅力。

我想对于是足球迷的玩家来说，一定不会错过《WE》的，《WE》将"实况"二字体现得淋漓尽致，不管是从操作，画面，表现还是内涵来说，KONAMI 都制作得非常严谨，也无愧于"推动世界足球事业的发展"这个美誉。可以说《WE》已远远凌驾于《FIFA》之上，除了画面方面还稍逊于 PC 版的《FIFA》。

《WE》发展到《WE2000》，每出一新作都会有进步。从球队来看，每一个队的风格都不尽相同，而且强队与弱旅之间的差别是相当明显的。如果两个实力相当的玩家用强弱相差悬殊的两支球队比赛，除了运气好以外，弱队很难取胜。弱队要是赢了，往往到比赛结束后也只是胜利十人或胜利九人了。在《WE2000》中有一种不算战术的战术。由于弱队常常需要让二到三位球员去盯防强队的一名主力球员，却在其他地方经常出现漏人的情况，这在《WE》中是非常致命的。球员受伤系统，是帮了个不大不小的忙，损失一名球员去飞铲强队的一名重点人物，虽然得到了一张红牌，但无形中却是多了一到二名球员，可以说还是值得的。不过这也只适合用来对付电脑的人工智能（AI），与真人对战时只能算是白白牺牲。

从另一个角度——球员的动作画面来讲，《WE》除了流畅之外还非常细致。传球，接球的动作，带球，过人，假动作等都非常逼真，足以乱真，只有断球做得稍微有些勉强。



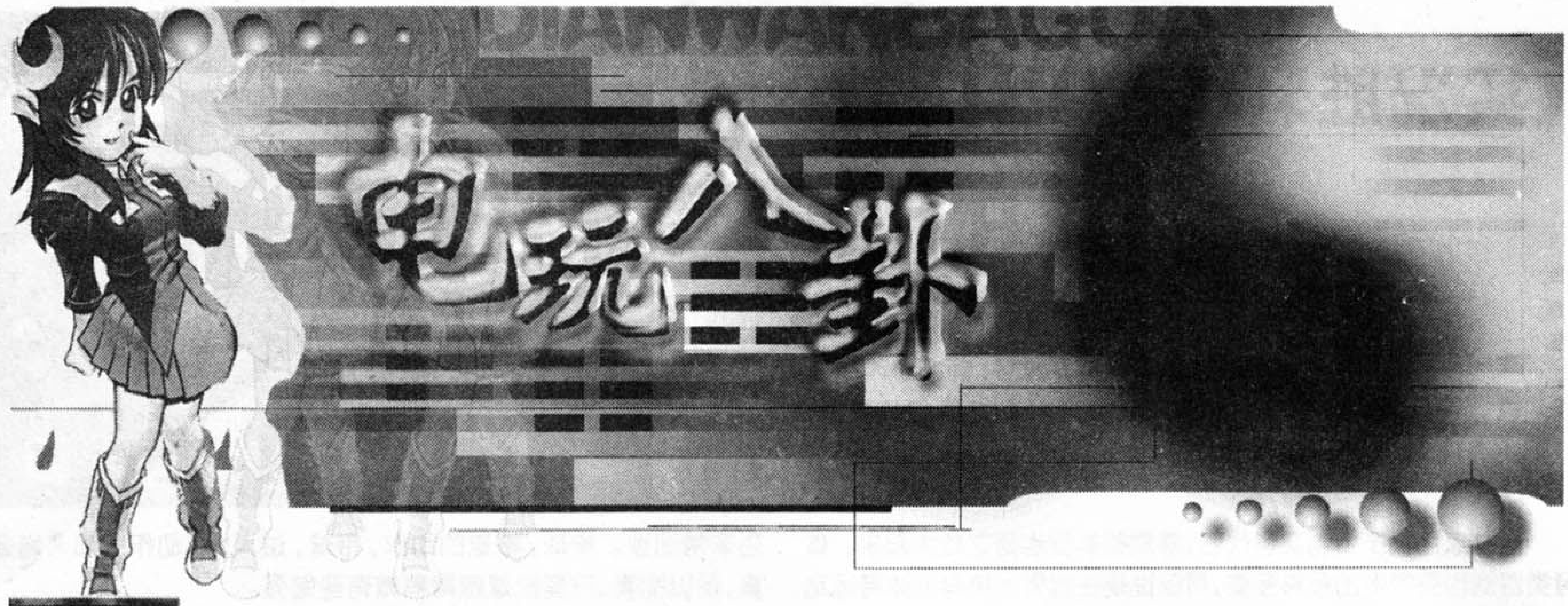
从操作系统方面来说，应该是比较容易上手的。PS 手柄的键位很多，加上方向键共有 12 个常用的键位，如果再加上两个键位组合的方式，共有多达 78 种按键方式。这给《WE》一个很大的展示空间，只要是真实比赛中出现过的动作，《WE》一般都可以很简单的表现出来。其中最简单也是最普遍的一个动作就是传地面球，要打好一场比赛，并且不注重进球的量，配合是必不可少的。在《WE》中要想一个人过全场是没有什么可能的。后卫就是后卫，他绝对不是主攻手，守住家门才是其自身价值的体现。中场则处于进攻与防守之间，对付不同的球队要用不同的战术，球队如何配合，是进攻还是防守完全取决于中场。如果中场打好了，那么进攻会更加有效，防守会更加稳固。一旦给前锋传出好球，那得不得分就看你个人的造化了。当然，前锋虽以进攻为主，有时候配合一下，控制一下节奏也会有非常好的效果。比如二过一就为前锋提供了最简捷，最有效的配合方式。另外像过顶传球和穿越球在进攻时非常有效，要怎样操作，当然尽在掌握了。

从《WE》的整个系统来说，战术安排至关重要。从个人能力到整个球队的阵形选择，要想成为胜利十一人就应该把每一步都做好。这对于玩者来说有点难度，不过，要是想享受一下进球的乐趣的话，那就自己编个全能球员或球队吧。《WE2000》中可以输入中文，说不定还能找到自己的名字，再给自己取个明星球员的实况名，加上实况解说和气氛，那种进球时的感觉会让你不知所以，只是比较麻烦而已。

当然，《WE》并不完美，比如人工智能，在游戏中常常会出现等球的情形，就算明星球员也不例外。还有就是在犯规的判罚方面，有时候会受到裁判的不公正待遇。不过我相信《WE》会越来越成熟，终究会成为真正的"实况"。其实就拿"实况"来说，用手来代替脚本身就是一个很不真实的地方。但科技的力量越来越大，现在已有真实的足球街机了。我相信终有一天会真正用脚来体会《WE》的，而且也会更精彩，让你我共同期待吧。

GAME BAR 栏目长久以来受到了许多玩家的支持，同时也有许多的玩家热情参与，每当看到一封封投稿的时候，编者都深受感动。但是，有许多玩家的评论在选材方面都有着这样或那样的不足。比如许多玩友投来的评论是很久以前栏目中已经登过的，如此一来，编者很难选用。投稿者以为石沉大海，其实不然。所以，希望投稿者在选材方面务必心细。还有，投稿不一定非是人气作品，一些小厂商也不乏创意颇高的游戏，这些很少有人注意的作品，更值得介绍。许多大作投稿发生撞车事件屡见不鲜，编者在此提醒玩家注意。下期评论将恢复到每期十篇，希望玩家继续支持！近期大作频繁登场，玩家切勿错过！GAME BAR 期待大家的热情参与，编者在此先谢过了。

责编：风林



可信度 80%

发售日出货量将创历史新高
GBA 手掌机预定出货千万台

去年3月4日,SONY 宣布PS2的出货量总数为100万台。而即将于今年3月份推出的次世代手掌型主机 GameBoy Advance 出货量将会达到多少呢?应该是1000万台。这个消息尚未正式公布。据说任天堂公司接二连三地看到日本DC初次发售、PS2登陆北美时,因为缺货而造成极大的损失。为了防止这种情况发生在自己头上,所以希望 GameBoy Advance 发售时,有充足的货源。任天堂正以月产200万台至250万台的速度生产 GameBoy Advance,至发售当日便能够准备1000万台 GameBoy Advance 卖给玩家。

编辑部预测

看来,NINTENDO 一定在拼命促生产,希望GBA 能够在发售时真的推出1000万台,让消费者能够有钱就有机会拿到主机,不必再被缺货困扰。

其实,这个消息的可信度应该很大,因为距离三月份还有几个月的时间,而NINTENDO 声称 GBA 的月产量为200~250万台。迄今为止,任天堂应该已经生产了大量这台玩家期待的手掌机。如果这项消息纯系子虚乌有,很快就会被 NINTENDO 官方所公布的消息否定;反之,如果它近期没有公布这类正式消息,那么这项消息就有可能成为事实!

可信度 70%

白金大作已经箭在弦上
DQ8 可能在2002年登场

日前,日本著名软件公司ENIX社长本多圭司在接受采访时透露,在DQ7发售以后,DQ8的开发工作已经随即展开,并计划在2003年3月之前发售!


《勇者斗恶龙》之父堀井雄二

由于DQ7的制作周期过长,发售日不断后延,不但使期待软件发售的玩家产生不满情绪,降低了公司信誉,ENIX自己也要担负游戏延期所产生的额外成本。为了避免上述情况再度发生,ENIX决定加快DQ8的开发进程,甚至不惜抽调其他开发小组的人员投入DQ8的开发工作,以确保该作能在下一个财年(2002年3月至2003年3月)内推出。

编辑部预测

DQ7的发售日一再延期,使得众玩家怨声载道。相信ENIX这次不会不接受教训,置公司的信誉不顾,再度伤玩家的心。既然社长已经发话,DQ8肯定已经在紧锣密鼓地制作当中。不过,有关DQ8的详细设定目前还不得而知。最令人关注的是,这款白金大作究竟对应那一款主机,更为业界留下了一个有趣的悬念。

可信度 60%

美国游戏公司支持『民族产业』
EA 准备着手为 XBOX 开发游戏

最近有一条消息说:EA 公司已经收到了微软XBOX主机的游戏开发工具,而EA目前也正在研究XBOX的相关开发工具。这表明EA加盟XBOX的可能性大增。

EA内部集团表示,EA已经收到了一台白色、上面有个绿色X型标志的开发工具,这就是"XDK"。说明EA的确有加盟XBOX的动作,但EA对于这个消息的态度却是"不置可否"。

编辑部预测

由于目前EA与SONY的PS2主机有大规模合作关系,因此我们可以理解EA目前不想对是否加盟XBOX的事情太过张扬。毕竟EA目前已经投资将近五亿美元开发PS2游戏,不能因为这个消息影响到自己PS2游戏的销售。但是由于同是北美厂商,因此EA加盟XBOX一事似乎早已经被玩家们认可。



ISSN 1006-5032

邮发代号：82-648　统一刊号：CN 11-3505/TP　定价：8.40元